平成2年10月5日発行(隔週金曜日発行)第6巻第19号(通巻112号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 

# ファミリーコンピュータMagazine

430 YEN

1990 NO. 19 10月5日号

別冊付録
●ボリュームたっぷり最新情報満載
## ゲームボーイFAN
ちびまる子ちゃん/Sa・Ga2/信長の野望/SDガンダム外伝 ほか

●10月カレンダー
ダウンタウン熱血行進曲
超新作先取り大作戦
超ウルトラ技+1

●あざやか！ 7大新作
## SDガンダム3
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん
まじゃべんちゃー/水島新司の大甲子園
京都財テク殺人事件
クロスファイヤー
バックギャモン



●8ステージをマップで攻略
別冊付録 ロックマン3 完全攻略本

スーパーファミコン 3大スクープ
全26P完全独占公開

# ポピュラス、F-ZERO
# スーパーマリオワールド

マリオの生みの親 宮本茂さん インタビューつき


FAMICOM FAMILY
シリーズ最強の第4弾がやって来る!
悟飯、おまえの強さを見せてやれ!
最強戦士族サイヤ人襲来!そして新たな強敵ガーリックJr.の出現に、悟空・悟飯の親子が立ち向かう!新システムや新しい必殺技をひっさげて、今度はどんな大活躍をするのか。またまた進化した第4弾を見てくれ!!
株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

ファミリー コンピュータ™

10月27日発売予定

# DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

## 強襲!サイヤ人

ROM カセット 2M+2M

¥7,800(予)[税抜き]バックアップ機能付き

- スーパー3Dアニメーションの鮮やかなバトルアクション!
- パーティープレイで、悟空+ピッコロなどの最強タッグコンビを組んで、敵に立ち向かうことも可能!
- 好きなキャラクターの組み合わせを選べる、天下一武道会モードを設定!
- 新兵器スカウターや新しい必殺技もぞくぞく登場!
- どこでもセーブ可能なバックアップ方式を採用!







- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は、税抜きになっております。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。



「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!

バンダイファミコンクラブ
テレホンサービス
東京☎03-847-0026・0061
電話番号はよく確かめてネ!

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●副編集長／山本直人・渡辺雅人　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　●スタッフ／〔東京〕相沢浩仁・荒田茂樹・市川雅文・稲田正義・岡部功子・風間尚仁・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・曽根丈詞・根岸学・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・石塚宏治・市原和幸・岩井浩之・大野勝久・小澤繁夫・神野真奈美・鬼頭弥生・櫛谷和也・佐藤修・佐藤水絵・澤田剛・首藤和仁・菅間紀夫・菅原史和・杉澤英樹・鈴木浩一・成田圭・根本強志・広井伸也・福嶋章和・寶山浩史・松本智春・三浦友子・村田学・森博史・山崎裕・山本浩司・吉岡悟　〔仙台〕石垣健二・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・富樫淳也・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修・森仁　＜制作総務＞●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子　〔仙台〕板垣千尋　＜デザイン＞●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔東京〕柳沼健　〔仙台〕鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〔仙台〕伊藤正明　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／クリエイティブレイ・サイドブレーン・㈱デザイラ・マッシュアイランド・ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社Ｓ.Ｉ.Ｃ.・キンダイ・㈱創文新社　●印刷／凸版印刷株式会社　＜表紙＞●イラスト／佐々木けい子　●デザイン／保坂一彦

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は雑誌に書いてあることだけでゲームの解答やヒントについては答えていません。

情報満載 別冊付録

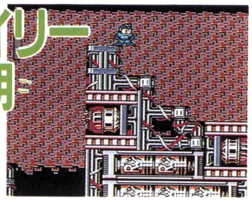
●『ちびまる子ちゃん』、『Sa・Ga2』など、気になる情報をまるごと1冊に

# ゲームボーイFAN

特大攻略 別冊付録

●8ステージ&ボスキャラ大攻略！ 敵キャラ分析データのオマケ付き！

# ロックマン3 Dr.ワイリーの最期 完全攻略本



月イチ連載

10月カレンダー

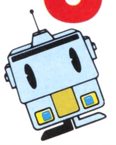
●『くにお』たちが町中を駆け回る！

# ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会



## ゲーム別さくいん

# CONTENTS もくじ



1990 10月5日号 19
ファミリーコンピュータMagazine



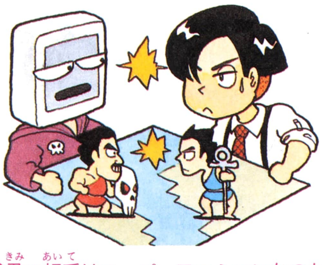
スーパーファミコン特報
12月21日発売予定
イマジニア　8800円 消費税別
カセット 4M+64K RAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション
神と悪魔の君臨する創世紀時代を舞台にしたリアルタイムシミュレーション
欧米、そして日本のパソコンゲーム界を大いに揺るがしたあの「ポピュラス」がスーパーファミコンに移植される!! ほかのゲームにはない斬新さ、簡単な操作方法、そして奥の深い、まったく新しいジャンルとストーリーが君の心を揺さぶるぞ!!
ポピュラス
POPULOUS™

# 2大種族の撲滅合戦をシミュレート

『ポピュラス』は地上で敵対する2つの種族の撲滅合戦をゲーム化したものだ。やるか、やられるか、どちらかの種族が絶滅するまで2つの種族による大量虐殺が繰り返される。

## プレイヤーは神となり一方の種族を支援

プレイヤーは全能なる神となり、2つの種族の一方に力をかしてやる。しかし、プレイヤーが神の種族を加護すれば、対するコンピュータ、つまりスーパーファミコンは、悪魔となってもう一方の種族に力を注ぐぞ。君のお相手はスーパーファミコンなのだ!!

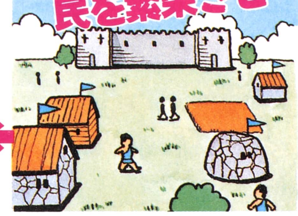


⇧君の相手はスーパーファミコンなのだ

## 目的は地上世界の統一

ゲームの目的は悪魔の種族を根絶やしにすることにある。そのためには味方を繁栄させ、あらゆるテクニックを駆使して悪魔の種族を撲滅し、地上世界を神の種族のみに統一しなければならないのだ。

### 民を繁栄させ



⇧土地を造成して自分の種族を繁栄させる。序盤戦はこれに徹底!!

### 悪魔を滅ぼし



⇧ほどよく繁栄したら、悪魔の種族に攻撃を…。そして撲滅へ…

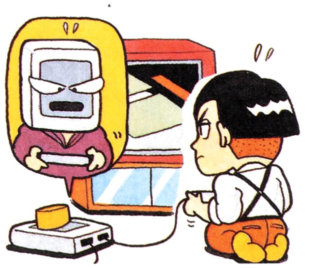
### 地上世界を統一



⇧神の種族が見事勝利!! スーパーファミコンは泣いているぞお!!

## ゲームの進行はリアルタイム

このゲームは従来のシミュレーションのように「プレイヤーの選択」「コンピュータの選択」を交互に行うものではない。地上世界には時間が流れ、次々に作業を進めないと敵に遅れを取ってしまう。時間は刻一刻と過ぎ去っていく。鋭い判断力とすばやいコントローラさばきが要求されるのだ。



⇧コントローラさばきが重要なのだっ!!

## コマンドはアイコン入力

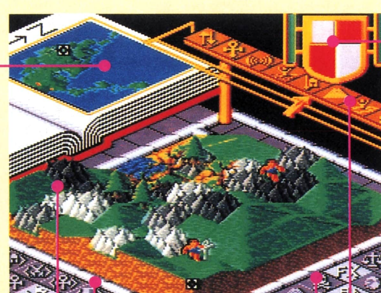
ゲームがリアルタイムということで、コマンドも随時選択できるよう、すべてのコマンドが画面下部に集中されている。選択はカーソルで行う。



⇦⇧手の形をしたカーソルを合わせて選択だ

## 画面説明

『ポピュラス』の画面はとっても斬新。このゲームを深く理解するためには画面構成について、十分に知っておく必要がある。



### インフォメーションシールド

シールドアイコンで人や建物をマークしたときなどに力や防御力などの詳しい情報が表示される。



⇧左右のゲージが神の種族と悪魔の種族の勢力を表している

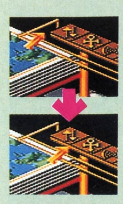
### ブックオブワールド

現在いる世界の全体マップが表示される。全体の地形のほか2つの種族の人々と建物が色分けされた小さな点で表される。

| | |
|---|---|
| 青い点…… | 神の種族の人々 |
| 白い点…… | 神の種族の建物 |
| 赤い点…… | 悪魔の種族の人々 |
| 灰色の点…… | 悪魔の種族の建物 |

### サイコフレーム

味方が増えパワーが蓄積してくるとゲージが上昇する。その蓄積されたパワーを使って神は奇跡を起こし、相手側を攻撃することが可能になる。



⇧蓄積すると矢印が右に…

### コマンドアイコン

神の種族を指揮統率すべく命令を与えたり、サイコフレームに示されるパワーの蓄積量に応じて神の奇跡を実行するためのコマンド群である。



⇧選択すると灰色から白に

### クローズアップマップ

ブックオブワールドのカーソルで示された地点を拡大したもの。いわゆる拡大マップである。








イラスト/桑畑浩

# まず、ゲームの流れを把握しよう

『ポピュラス』はコマンドがたくさんあって複雑そうにみえるが、要するに味方を増やし、敵を減らせばいいのだ。どうすればそうなるか、面クリアまでの流れを追ってみよう。

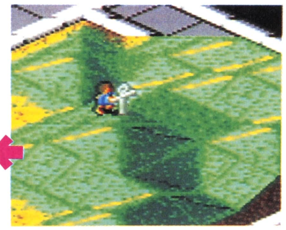
## 土地を造成し民を繁栄させる

ゲームが始まると人々は平地を探して歩き始める。うまく平地を見つけた人はそこに家を建てる。しかし、平地がないと人々は家を建てられず、「平地はどこだ〜」とウロウロするばかり。探し続けるうちに人々はやがてへとへとになり、最後には力尽きて死んでしまう。なんてこった!!

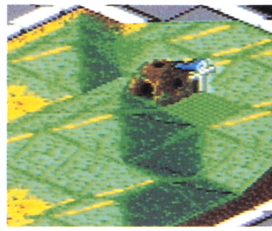
### 平地があると…



人々は平地を目指して歩き始める。ちょうど右上の方に平地があるぞ!!



平地まであともう少し。なんとか乗り切るのだ



平地にたどり着くと人々は家を建てる。小さい家ですねー

### 平地がないと…



平地がないと人々はウロウロするばかり。「平地はどこだ〜」



平地を探して歩き続けて、もうへとへとになっている



平地を探し続け、ついには倒れて死んでしまう

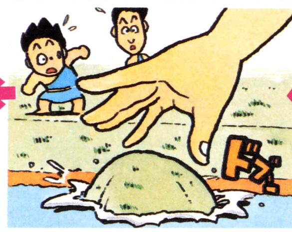
## 平地を作ってやろう

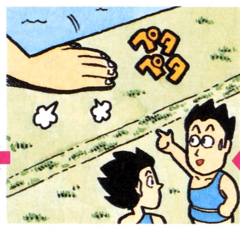
人々に死なれては繁栄はあり得ない。人々が死んでしまう前に山を削り、海を埋め立てて平地を作ってやろう。平地を作ってやると人々はさっそくそこに家を建て始めるぞ。




山を削って平地を作り出す。このゲームの基本中の基本ですぞ

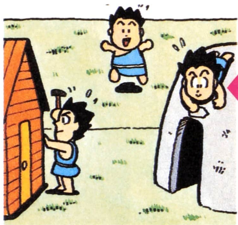
今度は海を埋め立てて、平地を作ってやる。神の手はでかいねぇ




人々は神の作った平地を目指して歩き始める

平地にたどり着くとさっそく家を建て始める



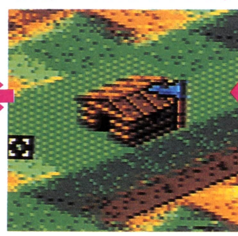
## 家の周りを平地に…

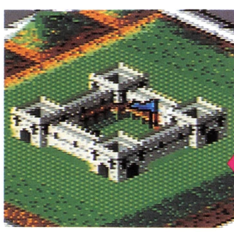
家の周りを更に平らにすると建物は立派になり最後には城塞都市になる。周囲には緑色の点々。実はこれ、畑なのだ。大きい建物は人が多く、たくさんの作物が必要。畑を確保しないと家は大きくならんぞ。



最初はこんなテント。ほとんど野宿の状態なのだ

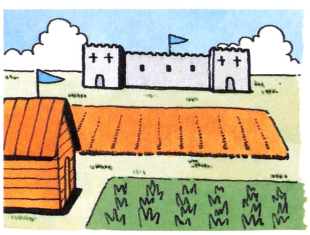
これは丸太小屋。いわゆるログハウスってやつです





周囲を平地にし続けると最後は城塞都市に。すごい

建物が大きくなればなるほど畑、つまり作物が必要なのだ



## 技術レベルもアップ

建物が立派になると人口増加にともなって技術レベルも向上。人が多いとそれだけ強力な武器を作ることができる。わらぶき屋根石造りの家ではこん棒程度しか作れないが、城塞都市では刀鍛冶が腕を振るって剣を作り出している。

### わらぶき屋根石造り

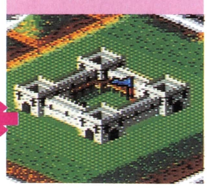


石の壁がちょっと冷たい。雨も漏りそう

こん棒程度のものしか作れないのだ。ナイフの切れ味も悪そう



### 城塞都市



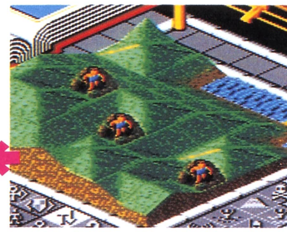
これだけの建物になると人口もすごい

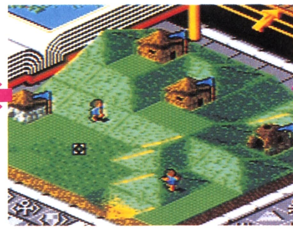
城塞都市の中には刀鍛冶がいる。腕前もなかなかのものだ

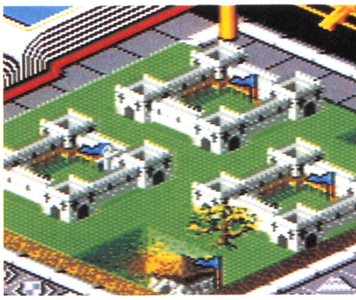


## 建物は人々を生み出す

家を建ててから少し時間がたつと人が出てくる。建物は人を増やす能力を持っていて、家の中が人でいっぱいになると人が出てくる。外に出てきた人は平地を探し、また家を建てる。人々はこれを繰り返すことによって繁栄していく。


⇧家が建ってから少し時間がたつと家の中から人が出てくる


⇩家の中から出てきた人はまた家を建てようと、平地を探し始める


⇨この繰り返しが繁栄につながる

## 建物による人々の違い

大きい建物から出てきた人は強力な武器と高い生命力を持っている。反対に小さな建物から出てきた人は生命力が低く、武器も弱い。

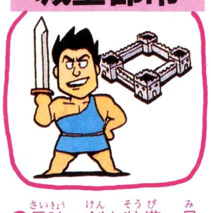
### テント


⇧なんと武器を持っていないのだ。体も貧弱

### 丸太小屋

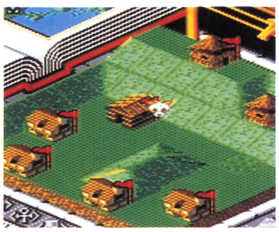

⇧槍を持っている。生命力もまあまあだ

### 城塞都市


⇧最強の剣を装備。見るからにたくましそう

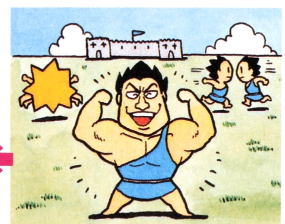
## もちろん敵も繁栄

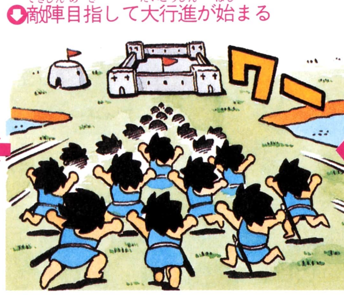
ここで忘れてはならないのが敵の存在。悪魔の種族もこちらと同じように繁栄を繰り返しているのだ。御用心!!


⇧悪魔の種族もなかなかの繁栄ぶり。敵ながらあっぱれだ

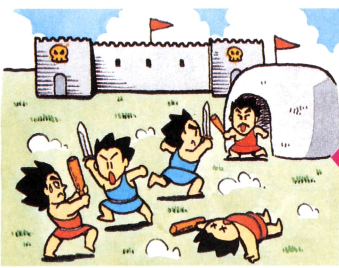
## 持てる力をすべて発揮し悪魔の種族を撲滅

いよいよ戦いのときはきた。まず人々を合体させて、力強い戦士を作ろう。ほどよくパワーアップしたら敵陣に乗り込ませるのだ。敵陣にたどり着いたら戦闘開始。戦いの火蓋は切って落とされたのだ。


⇧戦いに出る前に人々を合体させてパワーアップ!!

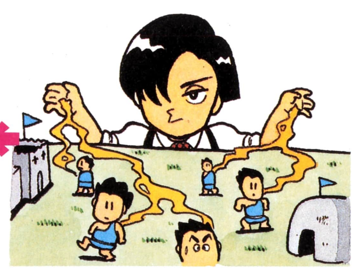


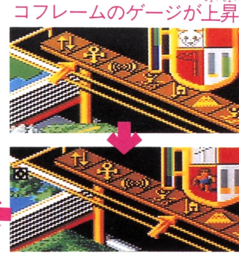
⇩敵陣目指して大行進が始まる


⇧敵陣に到達したら戦闘開始だ!!

## 人々のパワーで奇跡を…

人々は生まれながらにサイコパワーを持っている。神と悪魔はこのサイコパワーを吸収して、様々な天変地異を起こすことができる。大地を裂き、火山を荒れ狂わせ、見たことのない洪水に敵地を襲わせる。人知を超えた大量虐殺なのだ。


⇧神は人々のサイコパワーを吸収できる


⇩パワーが蓄積するとサイコフレームのゲージが上昇


⇨天変地異で敵に大打撃を与える

## 戦いに終止符を打つ

完全に勝利するには敵の種族を皆殺しにし、敵のすべての建物を破壊、焼きつくさなければならない。首尾よく勝利するとそのマップの征服は終了し、新しい世界が始まる。



⇧敵を皆殺しに…。まさに大量虐殺



⇧敵の建物を破壊し、焼きつくす



⇨剣をかかげて勝利をよろこぶ

# ポピュラスの基本は宅地造成

『ポピュラス』がどのように進行するか、わかってもらえただろうか？ では次に最も基本的なコマンド、造成についてくわしく説明しよう。

## 土地の造成は自分の民か建物の近辺のみ

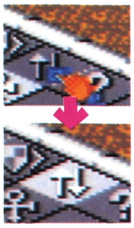
造成コマンドは土地を盛ったり、掘ったりできる。ただしクローズアップマップ上に自分の種族の人間か、建物の旗が見えていないと使えない。




➡味方の人か旗が見えないとダメ

## 造成アイコンを選択

造成コマンドを使うには、コマンドアイコンの造成にカーソルを合わせボタンを押す。

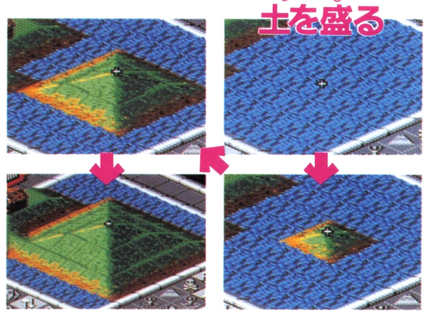


⬆造成アイコンを押すと白く！

## 土を盛り、地面を掘る

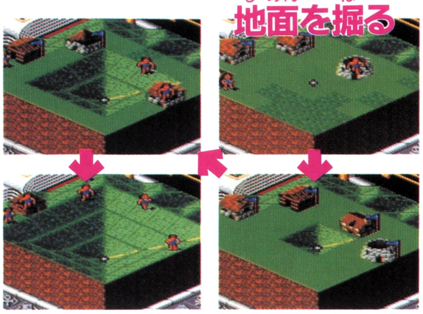
造成コマンドを選ぶと、Aボタンで土地を1段高く盛り上げることができ、Bボタンで土地を1段低く掘ることができる。盛り上げるだけではピラミッド状の山ができるだけだし、掘るだけでは逆三角形の穴ができるだけ。いつまでたっても平地はできない。

### 土を盛る



➡同じ場所で地面をどんどん盛り上げる。ピラミッド状の山が出現

### 地面を掘る

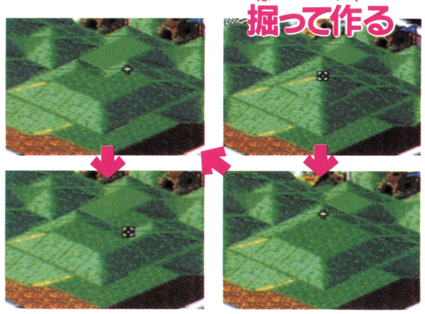


➡同じ場所で地面を掘り続ける。一生かかっても平地はできない!!

## 平地を作る

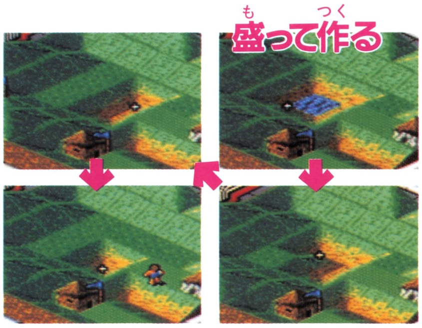
では平地を作るにはどうしたらいいのか？ 盛るのと、掘るのを両方使うのだ。例えば、同じ場所で2回盛り上げると2段分の高さの山ができる。次にその頂上を1回掘ると、4つ分の広さの平地ができるのだ。逆に2回掘ってから1回盛っても平地は作れる。

### 掘って作る



➡ピラミッド状の山を頂上から削っていく。ほら平地が出来ていく

### 盛って作る

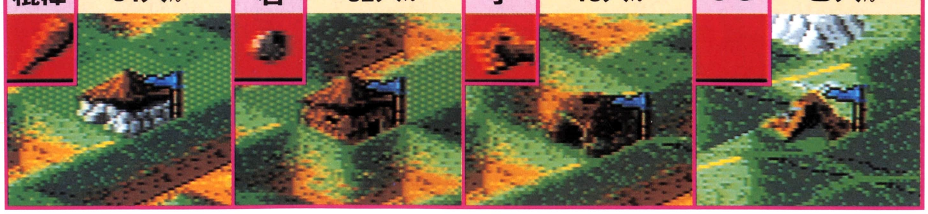


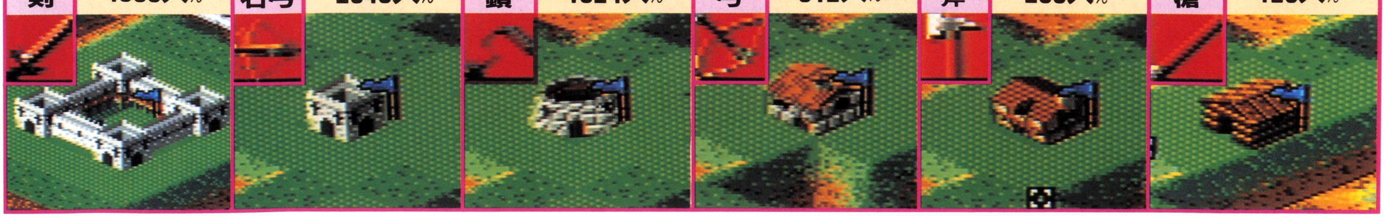
➡大きく開いた穴を埋める。このようにしても、平地は作れるのだ

## 平地があると建物は立派に…

建物の周りを平らにしていくと、人々はより多くの作物を栽培できるので豊かになり、草原などの面では、最初は粗末なテントが、土造りの家、わらぶきの家へと発展していく。建物が発展すると、中に住める人の最大数が増え、同時に住人の武器も発達する。

| 建物 | 武器 | 人数 |
|---|---|---|
| ①テント | なし | 8人 |
| ②土造り | 手 | 16人 |
| ③わらぶき造り | 石 | 32人 |
| ④わらぶき屋根石造り | 棍棒 | 64人 |
| ⑤丸太小屋 | 槍 | 128人 |
| ⑥2階建て木造モルタル | 斧 | 256人 |
| ⑦2階建て石造り | 弓 | 512人 |
| ⑧石造りトーチカ風 | 鎖 | 1024人 |
| ⑨城 | 石弓 | 2048人 |
| ⑩城塞都市 | 剣 | 4096人 |





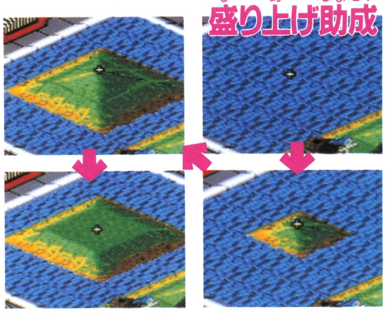
## 造成補助コマンドを上手に利用しよう!!

造成の基本は盛ることと掘ることだが、いくつかの操作を1回にまとめた命令など、便利な機能がいくつかある。

### 造成補助

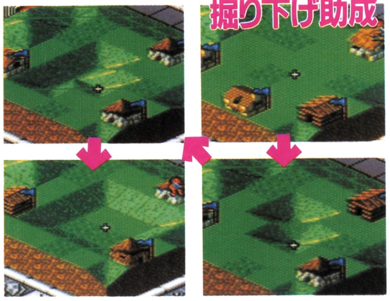
2アップ1ダウンは2回盛って1回掘り、2ダウン1アップは2回掘って1回盛る。1回の操作で平地を作ってくれるとても便利な機能なのだ。

**盛り上げ助成**



2アップ1ダウンで平地作成!

**掘り下げ助成**



2ダウン1アップでも同様に

## 城塞以外の建物へ

城塞都市以外の建物に瞬時に移動できる命令もある。次の城を建設する命令と組み合わせると、非常に有効だ!!

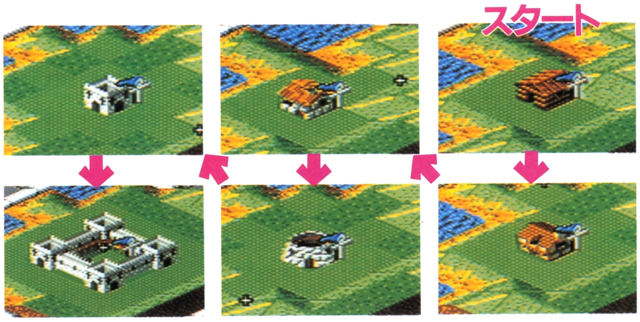


城塞都市以外の建物へ瞬間移動

### 城建設の助成

サイコパワーがある限り、どんな建物でも1回の操作で最強の城塞都市に発展するよう、周りの土地を造成してくれる命令もある。手でいちいち造成するより絶対に早い。

**スタート**



サイコパワーさえあれば、このような作業を1回の命令で可能だ

## シールドアイコンで情報を収集

人や建物の情報を見るにはシールドアイコンを使う。敵味方を問わず、見たいものにシールドをつけておけば、いつでもその情報を表示できる。



シールドアイコンを選ぶとカーソルがシールドに!!

**人につけた場合**



人にシールドをつける。強さなどがわかる

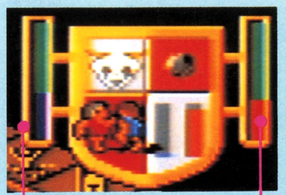
**建物につけた場合**



建物にもつけられる。住人の数などがわかる

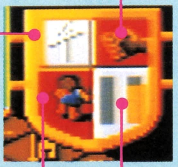
### シールドズームで呼び出す

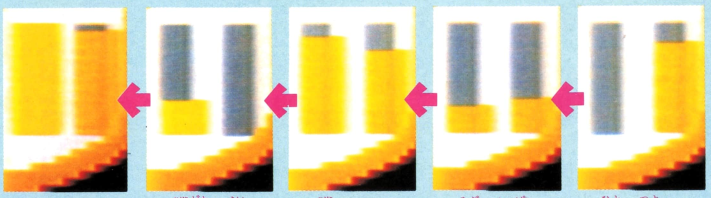
シールドをつけたものの情報は、画面右上のインフォメーションシールドに表示される。神と悪魔の勢力もわかる。




### 人の場合

シールドを人につけると、その人の技術レベル(武器)、強さ、マークの対象(外観を表示)、どちらの種族かが表示される。強さのゲージはオレンジの2本と、最初は見えないが、黄色の計3本がある。



人の強さを表すゲージ。右から増えて

右が一杯になると左が1目盛り増える

左のオレンジのゲージが一杯になると

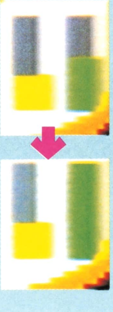
左側に新しく、黄色いゲージが現れる

ここまでくればほとんど最強の状態!!

### 建物の場合

シールドを建物につけると、その建物の技術レベル(発展の段階)、中に住んでいる人の数、建物の規模や防御力、マークの対象、どちらの種族かが表示される。



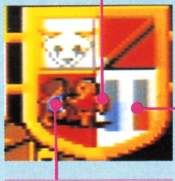
右ゲージは人口。一杯になると



建物から人があふれて、出てきてしまうのだ

### 戦闘が発生した場合

シールドをつけた人や建物が戦闘状態になると、戦闘中の神側の人と、悪魔側の人の力関係や、戦闘の様子がアニメで表示される。



# ゲーム後半は殺りくと妨害の応酬合戦!!

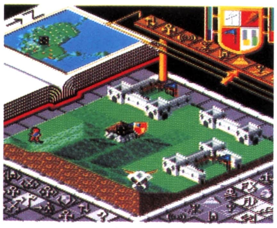
神たるプレイヤーは、味方の種族を正しい方向へ導かなければならない。逆に敵に対しては、天変地異を起こしてその繁栄を阻止するのだ。

## 命令コマンドで民を指揮統率

味方種族に向かって、大まかにどう行動するかを命令する。神とはいえ、直接1人ずつを操作できるわけではない。

### 陣取り

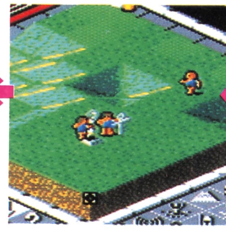
陣取りを命令すると、人々は平地を探し出し、ひたすら建物を建て続けていく。味方の勢力が、まだ弱いときに使うコマンド。スタート時には、これが選択されている。

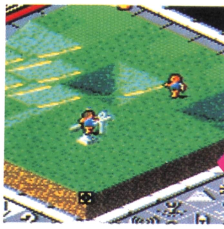

⇧とにかく家を建てて、人々を増やすという繁栄のコマンド

### 集合

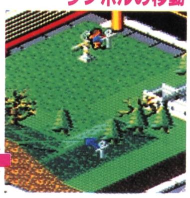
巨大な十字架、シンボルのもとへ人を集める。最初にシンボルに触れた者は、小さなシンボルを持った、種族のリーダーになる。リーダーがいれば、シンボルの移動が可能。


⇧神の種族がシンボルに向かって大行進を始める


⇩リーダーがいなければ最初に触れた人がリーダーに


⇧コマンドを実行し続けるとリーダーとの合体を開始

シンボルの移動


⇧シンボルは移動が可能。カーソルがシンボルの形になる


⇩選択するとシンボルが移動する。今度はここに集合するぞ

### 戦闘

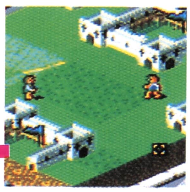
名前のとおり近くにいる敵の種族と戦って、建物を乗っ取っていく。敵が見つからない場合は、ただ建物を建てる。


⇧敵または敵の家を見つけるとそれを目指して歩き始める


⇩家の中に人が隠れていようともひきずり出して戦い始める

### 合体

近くにいる味方と合体して1人になり、パワーアップ!! 味方がいないときは、適当に平地をみつけて建物を建てる。


⇧外に出ている人々は人を見つけるとお互いに近づいていく

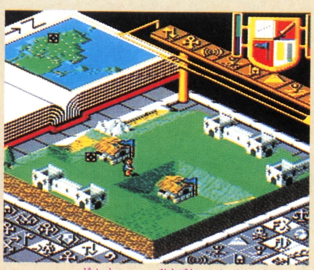

⇩ちょっとわかりづらいかもしれないが、これが合体シーンだ

## 命令コマンドは使い方次第!!

命令コマンドは、1つを選択しっぱなしでは意味がない。それどころか、命取りにもなりかねない。状況に応じ、組み合わせていくことが大切。

### 最初は陣取り

まず最初は、陣取りコマンドで地道にひたすら力を蓄えていこう。いきなり歩き回らせたら、力尽きて死んでしまう。平地作りに励むのだ。


⇧まず、陣取りで人々を繁栄させる

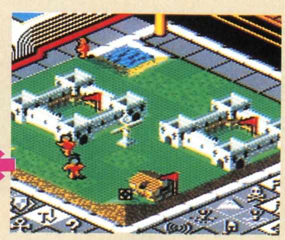
### 合体でパワーアップ

味方の領土が広がって力がついてきたら、合体コマンドにチェンジ。次々と合体させて、戦闘に強い、体力のある種族に仕立てあげよう。


⇧外に出ている人々が合体し始める。人々は更にパワーアップ

### シンボルを移動し集合

味方の強さに自信がついたら、思いきってシンボルを敵陣の中に移動して、集合コマンドを使おう。攻撃開始だ。


⇧シンボルを敵陣のド真ん中に移動させる


⇩集合コマンドで敵陣に人々を乗り込ませる

### そして、戦闘

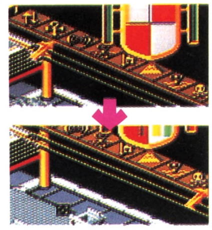
敵陣に侵入したら戦闘コマンド。パワーアップした味方種族は、どんどん敵を追っ払っていくことだろう。


⇧ほどよく乗り込んだところで戦闘を開始する

ポピュラス
POPULOUS

## 作業コマンドで人々の手助けを…

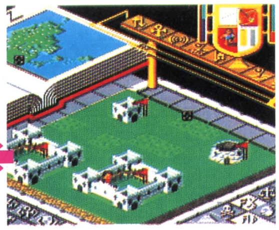
簡単にいえば、攻撃用のコマンドだ。地形を大きく変化させたりして、敵の建物を破壊し、人口を減らすのだ。強力なコマンドには、それなりのサイコパワーを消費する。



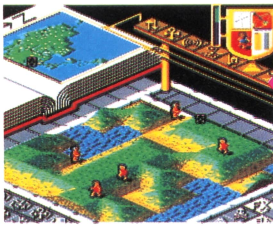
サイコパワーがあるかどうか確認しよう

### 地震

クローズアップマップ内の地域に地震を起こす。これによりその地域はデコボコになる。陥没して水面が現れることはあるが、山はできない。



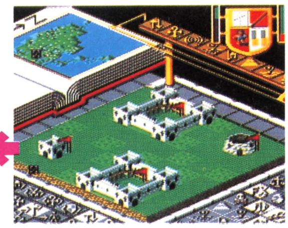
敵の城塞都市が建ち並ぶ場所に使うとより効果的だ



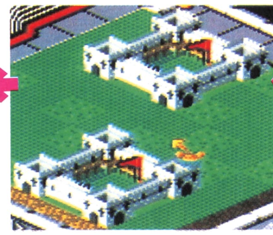
ドドドという音とともに地面が揺れてボコボコになる

### 沼

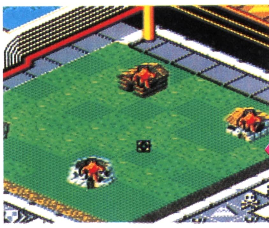
クローズアップマップ内に沼を作る。建物は小さくなり、飛び出してきた人は沼に沈む。有効なコマンドだが傾斜地には作れないことと、沼の大きさは運まかせなことに注意。



地震と同じく、敵が繁栄している場所を選ぼう



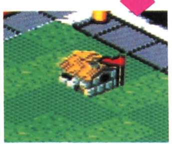
選択するとカーソルが沼にはまった人の形に…



クローズアップマップ上でさらに選択。沼の場所がわかる？



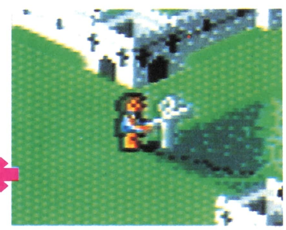
おおーっと敵が沼にはまるぞ



一瞬にして死んでしまう

### 騎士

戦闘マシン、騎士を作る。手当たり次第に敵を倒し、建物を破壊していく。騎士の通ったあとは焦土と化すのだ。リーダーを騎士に転職させるので、リーダーを合体で強化しておくと強い騎士ができる。



アンクを持ったリーダーが騎士になる。実際に確認しよう



突然リーダーが中世ヨロイ騎士の姿に変身してしまう



建物の中にいる敵をひきずり出して虐殺を開始する



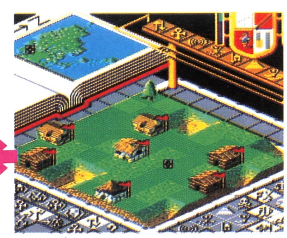
殺りくマシンとして敵陣への進軍を始める味方の騎士



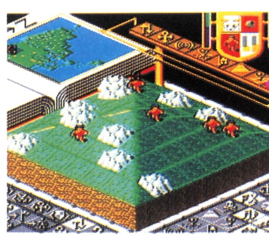
虐殺が済むと、建物に火を放って次の家を探し出す

### 火山

クローズアップマップより少し広い範囲を、一気に岩山に変える。建物は全壊して1つもなくなる。岩を消すには地面を掘って水中に沈めるしかないので、復興は困難だ。



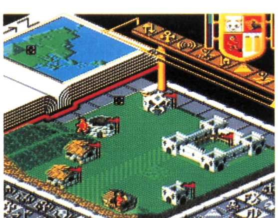
火山を作るときは、地震や沼同様、敵の密集する場所を選ぶ



ドッコーンと火山攻撃。連続して使うともっとすごいのだ

### 洪水

世界全体に影響を及ぼすのが津波コマンド。水位が1段階上昇し、人も建物も水中に沈んでしまう。敵も味方もない、恐ろしいコマンドだ。



自陣の陸地を2段以上に造成しておいた方が賢明といえる

### ハルマゲドン

まさしく最終コマンドといえる。すべての建物が地上から消えさり、両種族が合体を繰り返しながら世界の中心へ向かう。そして、最後の1人になるまで戦い続けるのだ。

濁流が全土を呑む。1段階の陸地はすべて消滅してしまう





建物の中にいる人も…



みんな外に出てくる。そして



世界のド真ん中に…



両種族が集まってきて…



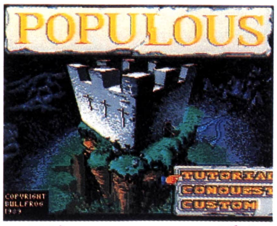
どちらか一方の種族が絶滅するまで戦いが続く

# すべての人が楽しめるよう3つのモードを用意

この『ポピュラス』には初心者からマニアの人まで、すべての人が楽しめるように3つのモードが用意されている。

## タイトル画面で各モードを選択

3つのモードはタイトル画面で選択する。初心者はまず入門編、本格的にゲームをやるなら征服編、マニアの方は応用編に挑戦してみよう。




重厚そうなタイトル。右下にあるのが3種類のモードだ

## 1 TUTORIAL 入門編

入門編はゲームの進め方を覚えるモード。敵が弱く設定されているから、落ち着いてプレイすれば必ず勝てる。流れをつかんだら征服編へ。

## 2 CONQUEST 征服編

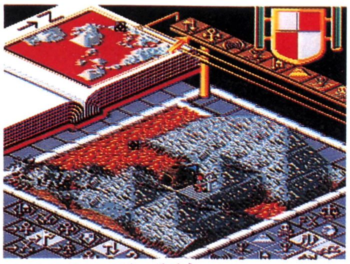
『ポピュラス』の神髄はこの征服編にある。全部で千面も存在する世界を次々と征服するのだ。段々強くなっていく敵とどこまで戦えるかな。

## 3 CUSTOM 応用編

いつまでもありきたりのゲーム展開では物足りない、という人はもっと過酷な条件でプレイできる応用編で遊んでみよう。

## メインモードは征服編全1000面

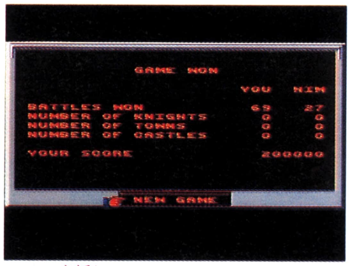
『ポピュラス』のメインである征服編の世界はなんと千面も用意されている。最初は敵も弱いけど先の面へ行けば行くほどいやらしい攻撃をしてくるようになる。さらには地形も、砂漠や氷原なんていう人を繁栄させるのが難しい土地がでてくるようになる。



千面終わる人は本当にいるのだろうか

## 面飛ばしで先の面へ

征服編は全部で千面もあってプレイする前からゲップがでる人もいるだろう。でもご安心。実は、面をクリアしたときの点数で先の面に一気に進むことができるんだ。すなわち高い得点でクリアすればするほど先の面に進むことができるというわけ。頭次第でプレイする面もぐっと減るぞ。




いい得点でガーンとワープしよう

**得点が高いと…**

1面 → 9面 → 18面 → 27面

**得点が低いと…**

1面 → 4面 → 8面 → 12面

## ポピュラス原作者 ピーターモリニュー氏に直撃インタビュー

去る8月28日・29日に行われた初心会展示会に合わせて、『ポピュラス』原作者ピーターモリニュー氏が来日。忙しい合間を縫って彼の右腕レスリーエドガー氏と共に気前よくインタビューに応じてくれた。

### 宗教的な考えは全然ありません

**—『ポピュラス』は神と悪魔の最終戦争を題材にしていますが舞台は聖書をモデルにしたのですか?**

本当は関係なく作ったのですが、聖書とかそういうふうにみんながあとでイメージに結びつけちゃったみたいですね。初めからそういう気はまったくありませんでしたが、神と悪魔というのは結果的にそうなってしまったのです。

**—神と悪魔は指導者として高みの見物していますが、人々は言われるままに操られるという、今も昔も変わらない人間の愚かさを、このゲームで語りたかったのですか?**

ただ単純にゲーム的に考えて深い意図はまるでありませんが、人を上から見て支配するというのはなかなかおもしろいものです。日常ではこんな経験は得られませんからね。

あとですね、人々をコントロールする力、その神の力自体に、最終的なパワーを持った快感を『ポピュラス』で再現できればおもしろいものができるのではないかと思いました。このゲームはプレイの仕方によって、いい人か、悪い人かがわかりますよ。

**—『ポピュラス』のゲーム案はいつ、どこで思いついたのですか?**

突然、パッとひらめくことは絶対にあり得ません。このゲームを制作するにあたってはブロックのおもちゃを『ポピュラス』の全体マップのように作りまして、その上で実際に人などを動かしたりして初期の構成を練ったのです。苦労した点はいかにして人々をコントロールするかでした。あれはなかなか大変でしたよ。

ピーターモリニュー



プログラミングチームの大黒柱的存在

レスリーエドガー



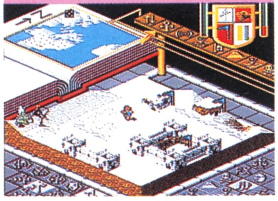
個性的な人の多いチームのまとめ役的存在




## 変化に富んだ地形

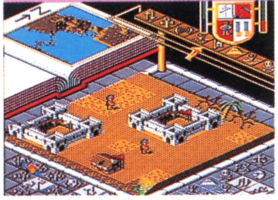
『ポピュラス』の基本地形は草原、砂漠、氷原、溶岩の4種類。草原以外は人の数が増えにくいなどのマイナスの要素がある。さらにパソコン版の別売りシナリオ『プロミストランド』から江戸時代編、シリーランド編、ステーショナリーワールド編、フランス革命編の4つの地形がスーパーファミコン版の『ポピュラス』には最初から入っているのでお得になっているぞ。

### 氷原



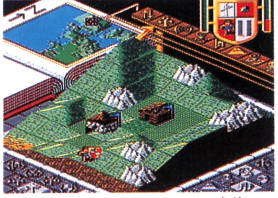
とにかく寒い氷原。ここでは人が増えるのは難しいぞ

### 砂漠



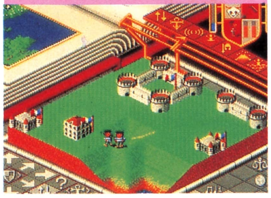
サボテンが生える砂漠。灼熱の太陽が容赦なく照りつける

### 草原



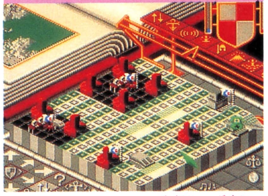
一番オーソドックスな地形。楽にゲームが展開するぞ

### フランス革命編



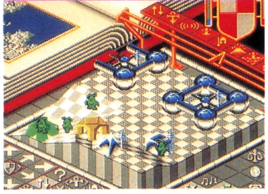
革命軍と国王軍の熾烈な戦いが続くのがこのシナリオ

### ステーショナリーワールド編



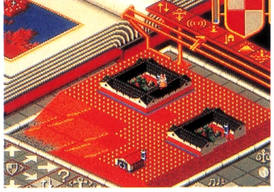
コンピュータの世界が舞台になった。ＬＳＩがわかる？

### シリーランド編



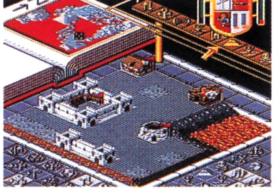
宇宙人同士の戦いになるぞ。カラフルできれいな地形

### 江戸時代編



住民は江戸っ子、シンボルはタヌキ。凄い世界が展開する

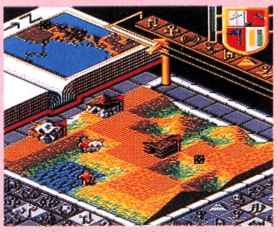
### 溶岩



人間の死亡率が一番高い地形だ。ここで勝利をつかめるか！

## 地形が人々に及ぼす影響

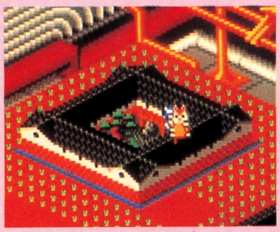
草原は順調に人間が増えていく、だが他の土地ではどうだろう。氷原では人間の増えるスピードが遅くなり、しかもせっかく生まれた人間も寒さでコロコロ死んでしまうので勝つにはかなり根気がいりそうだ。砂漠や溶岩でも苦戦必至になること間違いなし。



砂漠では外の猛暑に耐えられず、人々がすぐ死んでしまうぞ

## オリジナルはこんな感じ!?

パソコン版の『プロミストランド』に入っていたブロックワールド編と西部劇編の2つはスーパーファミコンではカットされている。しかし、サラリーマンの日常を舞台にした地形など、まったくオリジナルの地形を企画中ということだ。期待しよう!!



サラリーマン編は城じゃなく大会社が建つかもね

## 操作性はほぼ完成域にあります

**—今度はスーパーファミコン版『ポピュラス』についてお聞きしたいのですが、実際に操作されましたか?**

日本に来てからずっとやっていますよ。

**—入力がマウスでなく、付属のコントローラになりましたが、操作感や入力スピードに影響はありませんか?**

『ポピュラス』はマウスを使ってのゲームという設計思想に基づいていますから、移植するにあたってはこの操作性の部分が一番心配になりました。実際にコントローラ操作に慣れる、というところから始めていく必要がありました。コントローラはマウスと違う特徴としてボタンがたくさんありますので、そのボタンを生かしてマウスよりもはやく入力できるよう、特徴を生かした別の機能を入れたいですね。逆にコントローラで操作性をよくして、パソコンユーザーにすごいだろう、と印象づけさせたいものです。

**—今のところの完成度は?**

80%位だと思います。この80%というのは最終的なプログラムではなく、このゲームの一番のポイントとなるコントローラの操作性がほぼ完成域にあるということです。

**—最後にスーパーファミコン自体をどう思われますか?**

スーパーファミコンの中身はまったくわかりませんが、初心会展示会で回転させたりズームしたりするのをみて、すごいな、という印象をもちました。スーパーファミコンの機能をフルに使ったオリジナルゲームに挑戦したいものですね。

**—御協力本当にありがとうございました。**




『ポピュラス』の原案がこのレゴのブロック。よく似てますね～



コントローラの操作性について語る、ピーターモリニュー氏

※江戸時代編、シリーランド編、ステーショナリーワールド編、フランス革命編の画面はパソコン版のものです。



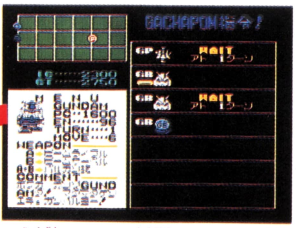

# 物語性を重視した作りに！

「英雄戦記」では人気を博してきた前作までのシステムを変更。今までは、レッド軍とブルー軍という設定だったが、今回は連邦（ユニオン）VS・ジオンと、ストーリー性の強いシミュレーションになった。今号は、SD（ノーマル）の変更点をチェック！

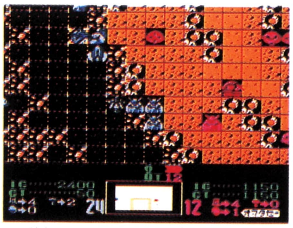
ガンダム同士の対決も



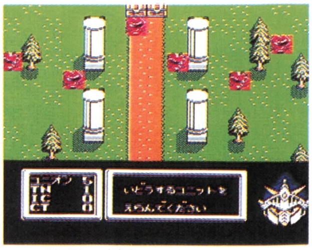

時には、こんなことも起こる。何かヘン？（写真はSD２）



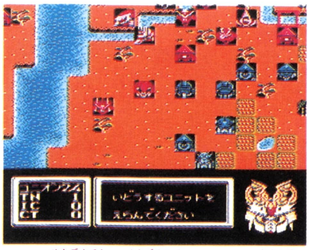
両軍ともに、連邦・ジオンの両方のＭＳを作れた（写真はSD２）



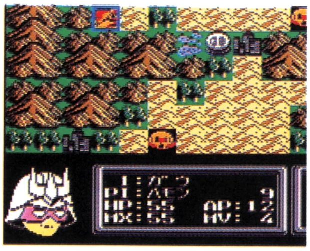
前作まではレッド軍とブルー軍の戦いだった（写真はSD２）



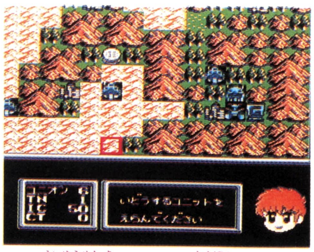
SD外伝。騎士ガンダムVSサタンガンダムの対決ストーリーに



SD戦国伝。戦国調のMAPが面白い。頑駄無城も健在か？



SD（ノーマル）。あのシャアも復活。今度は敵の司令官として登場？



「英雄戦記」では、連邦かジオンのどちらかでプレイするのだ

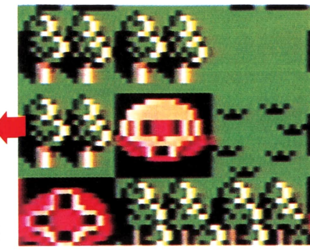
# 移動システムはこう変化！

前作までのSDガンダムと同じく、四角いマスのつながったフィールド上を移動するという基本的な部分は変わっていないが、画面のデザインが今までのものとは違う感じになった。

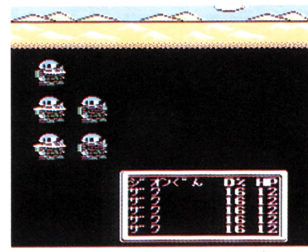
また、MSの集団戦闘が加わったため、画面上のMSは部隊毎に動くことができる。



さて、どのMSから動かす？ 戦略が必要なのは変わらない



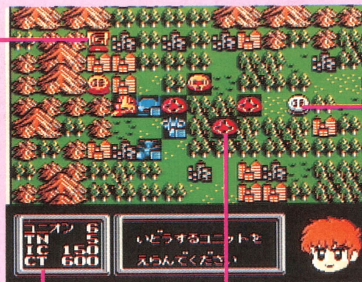
ザクの表示。このままではわかりにくいが…



実は全部で5体いる。部隊毎に移動ができるのだ

## フィールド画面（ノーマル）

SD（ノーマル）のフィールド画面は、前作同様ガチャベースや首都などがあり、最も今までのシリーズに近い。森や水など、変わった地形ほど移動力がかかる。



**首都**　赤の首都はジオンの首都。ここを奪えば、連邦軍の勝利に…。中にはどんなヤツが？

**ガチャベース**　MSや軍艦などを生産する軍事基地。まだ占領されていないと白い色になっている。

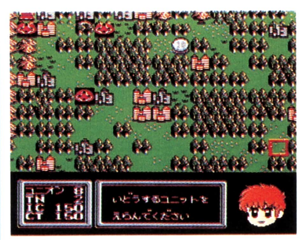
**データ**　各種データを表示。自軍が1ターンにもらえる収入。現在のお金などが一目でわかる。

**MS**　移動中のMS。コマンドを実行した後、小さくEマークが表示されるのは前作と同じ。

# 地形

フィールドは今まで、タテヨコに黒いラインが入っていたが、今回はラインが消え、細かくリアルに描きこまれたグラフィックに変更。

SD戦国伝やSD外伝のシナリオでは、城など世界に合わせた表示になっているぞ。



黒のラインが消え、フィールドRPGのようなMAPになった

## 表示の見方



| 水 | 森 | 山 | 平地 | 都市 | 首都 | ガチャベース |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 水の上での戦いは？ 移動力を多く消費する地形。 | 木がジャマをして、戦闘では射撃しにくいかも。 | 前作では移動不可能だったが、今回は動ける所も…。 | 普通に移動できる地形。ジャマな物はいっさいナシ。 | 占領すると一定のお金がターン毎に入ってくる。 | 連邦軍／ジオンの軍事拠点。占領されると負け。 | MSの生産拠点。デザインはほぼ、前作のまま。 |

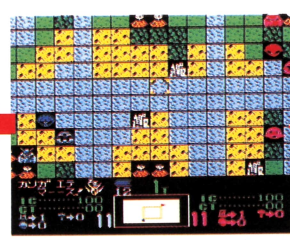
# コマンド数

「英雄戦記」では、ゲーム開始時の設定の幅が広くなり、1ターンで動かせるMS・コマンドの数が変えられ、全てのMSを動かすこともできる。1作目は1ターンにコマンド3回だったのがウソのよう？

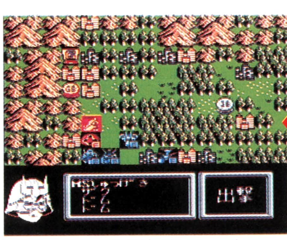
**1ターンに全てのMSを移動！**



初代のSDガンダムは1ターンに3つしかMSを動かせなかった



SD 2では、1ターンに最大12回コマンドを出せた



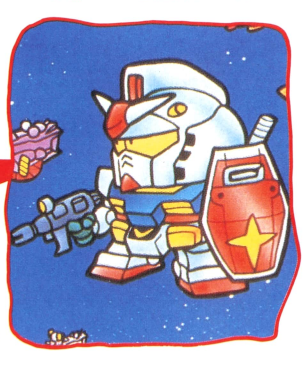
そして、「英雄列伝」では全てのMSを動かせる。種類も128体

# RPG要素も…

最初は能力の低いパイロッが戦闘に生き残ることで、しだいにレベルアップするなど、RPG的要素も加わった。

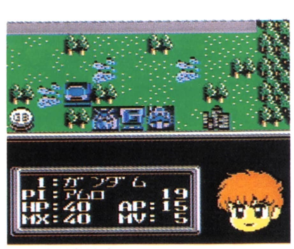
気弱な少年が歴戦の勇士に変貌するのだ。まるで、TVシリーズのアムロのようだ。

**戦闘でパイロットがレベルアップ!!**





SD 2ではパイロットは4名。シャアは最強のパイロットだった

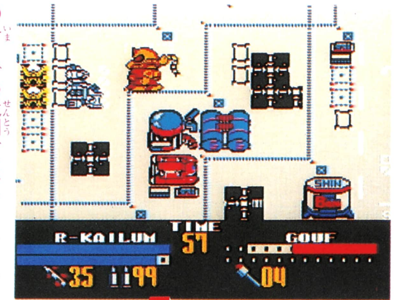


「英雄戦記」では、ニュータイプのパイロット、アムロも登場

## 戦闘システムの最新情報を公開

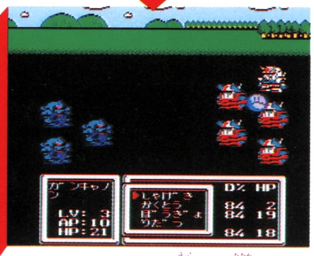
今までのSDガンダムシリーズとの違いはアクションでの戦闘が廃止され、コマンド入力になったことだが、戦闘がデータ表示で行われるため、MSの集団戦闘や長距離戦闘などの新しいシステムがつけられるようになった。

シナリオ毎に戦闘システムはそれぞれ異なる。それでは、SD（ノーマル）モードでの戦闘システムを紹介しよう。




今までの戦闘では、アクションで苦戦することも（写真はSD2）

### コマンド入力に



4つのコマンドを選んで戦う。アクションは廃止。誰でも遊べるぞ

## 戦闘画面の見方

この戦闘画面は2ターン目以降の近接戦闘でのもの。最大128体のMSが登場し、多い時は十数体のMSがバトルをくり広げるさまは壮観！ アニメ的な動きもするぞ。



**背景** 戦闘画面の背景は地形に応じてグラフィックが変化するのだ。戦闘の状況も変わるぞ。

**連邦軍（ユニオン）MS** 連邦軍（ユニオン）のMS。異なった機種でも部隊が組めるのだ。

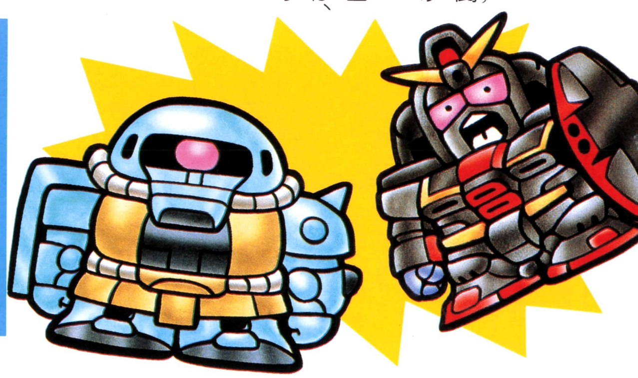
**ジオンMS** ジオンのMS。敵味方ともに複数のMSが出てくるぞ。

**カーソル** カーソルはロボット・ハロの形をしている。カワイイ？

## MSデータ

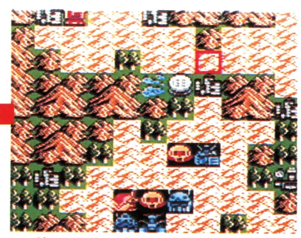
戦闘中の画面では、MSのデータが表示される。APやD%などのステータスはMSに乗るパイロットによって変化していくぞ。

| 表示 | 内容 |
|---|---|
| LV | MSのレベル。SD（ノーマル）では、原作のシリーズ後半に登場するMSほどレベルが高く設定されている。 |
| AP | 攻撃ポイント。1回の攻撃でどれだけのダメージが与えられるかを示す。MSの攻撃力の高さがわかる。 |
| D% | 防御・敵の攻撃を回避できる率。この数値が高いほど、すばやく移動し敵の攻撃をかわす率が高い。 |
| HP | RPGと同じようにMSにはHPが設定されている。攻撃を受けてHPが0になると、そのMSは破壊されてしまう。 |

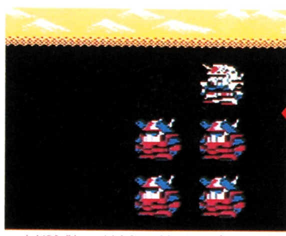


## 遠距離戦闘

戦闘が始まると、最初の1ターンのみ遠距離戦闘になる。先手側のMSがビームライフルやバズーカなどを斉射する。先手側の攻撃で敵が生き残っている場合、後手側も同じようにビームで反撃してくる。

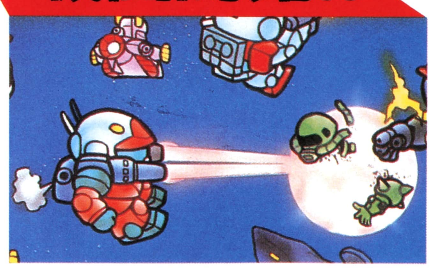


敵、味方のMSが密集。この状態で最初に仕掛けるのはどっちだ

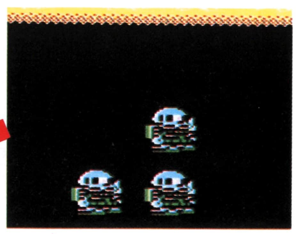


連邦軍が戦闘の口火を切った！ この直後、ビームを発射する

### 戦闘開始!!



### 反撃もあるぞ!!

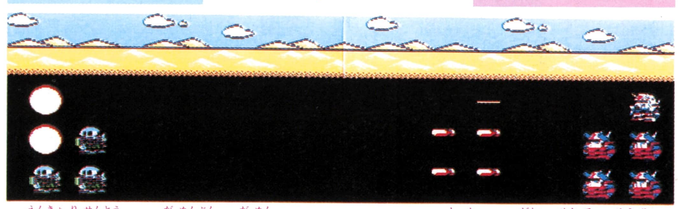


5機いたハズのザクがあっという間に3機になってしまった



生き残ったザクがマシンガンを撃ってくる。気をつけろ

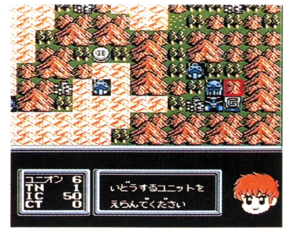
**後手側 ←スクロール 先手側**



遠距離戦闘は2画面分、画面がスクロールする。仕掛けた側が先手で有利だ

## 近接戦闘

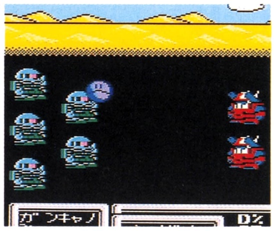
戦闘の2ターン目からは、MS同士の距離が縮まって、近接戦闘になる。4つのコマンドから、1つを選択する。MSの特徴や性能を考えて、コマンドを決めよう。



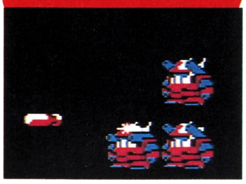
○普通の戦闘になると、1画面に敵、味方のMSが集合する

### 射撃

遠距離戦闘と同じく離れた位置から、ビームライフルなど射程の長い武器で攻撃する。敵のD%の数値によっては、かわされてしまうことも…。

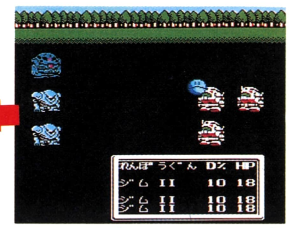

○ハロを動かして、手前のザクを狙う。地獄へ落ちろ！

**ミサイル発射！**

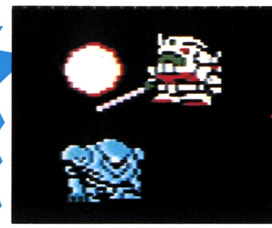

○ガンキャノンの弾が火を噴く。当たれば1発だ

### 格闘

敵MSに接近し、ビームサーベルやヒートロッドなどで攻撃する。命中するとAPと同じだけのダメージを敵MSに与えることができる。

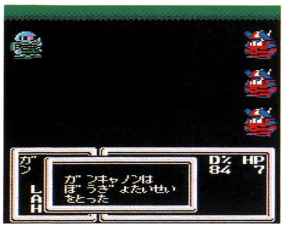

○ジムII 3機VSズゴックE1機＋ハイゴック2機の混成部隊

**くらえビームサーベル**


○ジムIIのビームサーベルがうなる。見事にヒットしたぞ

### 防御

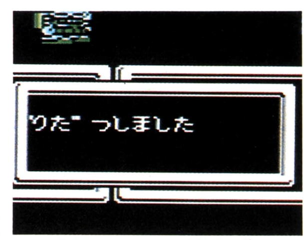
敵MSの攻撃から身を守る。HPが残り少ないときはコレを使って生き残り、パイロットを育てよう。



○敵はザコ1匹。ノーダメージでHPを温存したいが…

### 離脱

戦闘から逃げるコマンド。バーニアを噴かして戦闘区域を離脱する。できれば使いたくないが勝ち目がない場合、MSを温存するのも作戦だ。



○1機残ったザクが戦場を脱出。撤退ではなく転進だ！

## 敵MSを破壊すると…

「英雄戦記」の戦闘システムでうれしいのが、戦闘で敵MSを破壊した自軍のMSはもう一度攻撃できること。うまくやれば、ほとんどダメージを受けずに敵を一掃できる。ただし、遠距離攻撃で敵MSを倒しても2回攻撃できない。

**敵1体撃破**


○ハイゴックの鋭い爪がジムIIを撃破！

**もう1回できるのだ**

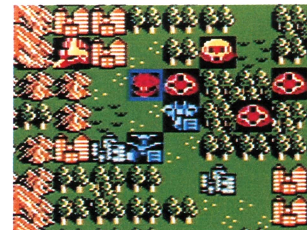


○2度目の攻撃は射撃。こりゃヤバイぞ

## 他にもこんな戦闘シーンが…

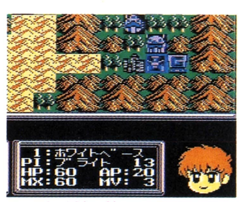
「英雄戦記」では、ジオンの巨大空中空母・ガウなど、今まで登場しなかった巨大メカも登場。また、近接戦闘でも火器を使うものなど、ユニットによっては戦闘シーンも変化してくる。

他にも、あっと驚く攻撃用メカが用意されているらしい。

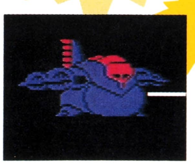

○フィールドでの砲撃。「英雄列伝」ではどうなる？（写真はSD2）

### 対艦戦闘

今まではホワイトベースなどの軍艦もMSと同じ扱いだったが、軍艦との戦いは射撃のみで行われるようになった。軍艦の性能はまだ秘密。


○「英雄列伝」でもホワイトベースは健在。今回はどんな活躍を見せるか？


○ホワイトベース。今回はカッコイイのだ


○巨大空中空母、ガウにビームが命中。やったぜ

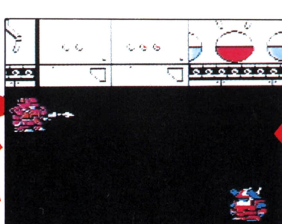
### 建物の中には…

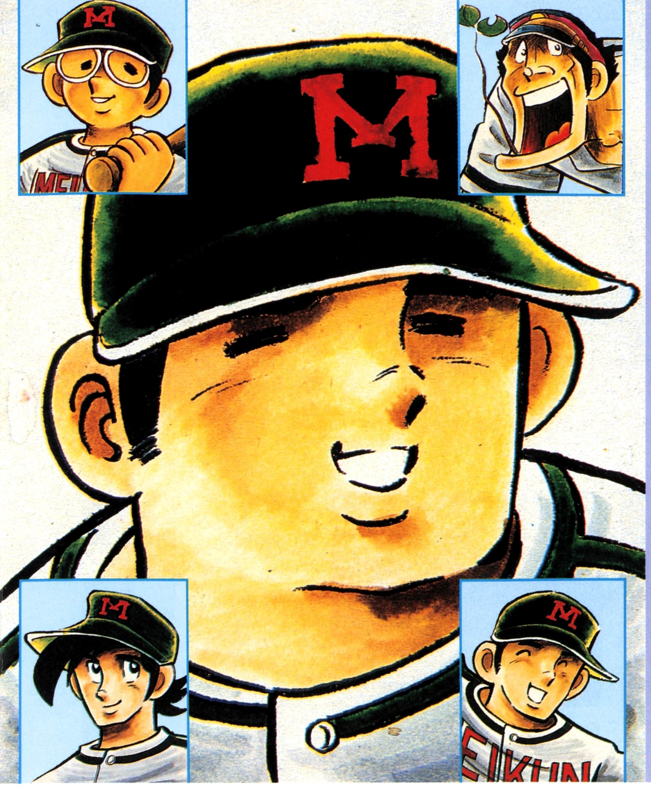
「英雄戦記」では、シナリオ毎にある地点にMSを動かすと特定のメカと戦闘になることもある。ただし、SDの世界の違うMSは登場しない。



○フィールドの中には見知らぬ危険が。シナリオによって変化

**敵と遭遇することも**


○都市の中で敵と戦闘が…。このままで勝てるだろうか？



予選大会を勝ち抜き、甲子園大会に出場だ

# 水島新司の大甲子園

今回はいよいよ予選大会に突入。優勝候補の明訓ナインの健闘はいかに!?

10月下旬発売予定

カプコン　6500円（消費税別）

カセット　2M+64KRAM

パスワードコンティニュー

野球シミュレーション

## 屈指のライバルたちが待ちうける!!

今回は、いよいよ本戦に突入だ。各大会で対戦するライバルは、水島マンガのキャラクタのオンパレード。アニメで試合を盛りあげてくれるので原作を知らない人でも楽しめる。キミだけのドラマが展開されるのだ。

### 強豪がひしめく各大会

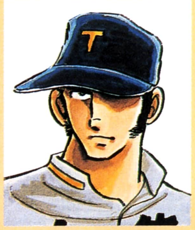
シナリオモードの大甲子園では全部で6つの大会がある。これらの大会にすべて勝ち抜き、最後の甲子園夏大会で優勝するのが目的だ。

- 神奈川県予選大会
- 甲子園大会（夏）
- 神奈川県秋季大会
- 関東大会
- 甲子園大会（春）
- 甲子園大会（夏）

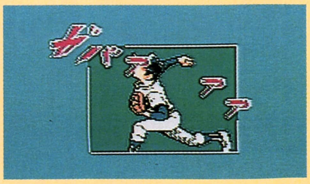


土佐丸高校

**犬飼小次郎**



鳴門の牙の異名を持つ男。土佐犬のような闘志と鋭さを感じる。



速球の力は坂田以上のものがある。犬飼3兄弟の長兄である

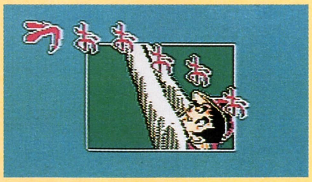


通天閣高校

**坂田**



優勝候補の通天閣のキャプテン。投打に活躍する。



長い手足がトレードマーク。通天閣打法と呼ばれる高いフライは注意

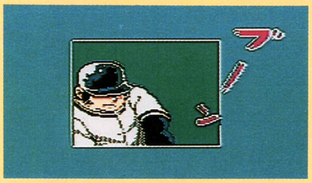


東海高校

**雲竜**



東海高校唯一の強打者。里中との勝負がカギを握る。



打者としても超一流だが、山田に対しては投手として勝負してくる



白新学院

**不知火**



打倒「山田」を目標に闘志むき出しで挑んでくる。最初の強豪。



超速球と鋭いフォークが武器。ミートポイントの広い打者に弱い

# 甲子園での優勝めざす明訓ナイン

豪打、「山田」と小さな巨人里中を中心とした明訓高校ナインは関東の強豪だ。
個性的なメンバーばかり集まった異色のチーム。ゲームは山岡キャプテン率いる明訓ナインでスタートするが、後半になると岩鬼がキャプテンの新チームになるのだ。敵を知る前にまず味方からだ。




⬆これが、山岡率いる最強の明訓ナインのオーダー表だ！




## 1番サード 岩鬼



得意なコース

パワーは人並みはずれたものを持ち、バットに当たると飛ばし屋となる。しかし、悪球打ちなのでボール球しか打てない。投手もできる。

## 2番セカンド 殿馬



得意なコース

パワーはないが、天才的な打撃センスを持つバッター。数々の秘打を持ち、明訓の恐い2番だ。野球をはなれると、彼は天才ピアニストなのだ。

## 3番センター 山岡



得意なコース

球に合わせるのがうまい好打者。チャンスに強く、長打力もかなりある。優勝候補の明訓を支えているキャプテンでもあるのだ。

## 4番キャッチャー 山田



得意なコース

ミート力、パワー共に最強。並の投手では押さえられない。守備も堅守、強肩をほこる。ドカベンのあだ名は岩鬼につけられたらしい。

## 5番レフト 微笑



得意なコース

山田の陰に隠れているが、一発長打力を持つ好打者。闘志を燃やせば燃やすほど名前のとおり顔がゆるんでしまう。昔はキャッチャーだった。

## 6番ショート 石毛



得意なコース

守備力が高い選手である。打撃力は他の選手に比べて、やや劣るため、あまり期待はできない。ショートの守備力だけでガマンしよう。

## 7番ファースト 中根



得意なコース

山田、山岡と同じ明訓では数少ない左打者。左打者ゆえの利点を生かせば面白い存在になりうるが、チャンスに弱いのが欠点。

## 8番ライト 北



得意なコース

打撃力、守備力共にB級の選手。強力な明訓打線において、石毛、中根共にウィークポイントとなっている。打力はあまり期待しないほうが…。

## 9番ピッチャー 里中



得意なコース

最初は9番を打っているが、後で3番を打つようになる。投手としては数多くの変化球を持ち、様々な打者を、"さとるボール" で打ち取る。

## 大会が進むと選手も入れ替わる

最初のレギュラーは上のメンバーだが、ここにいるのは補欠と途中で入れ替わるメンバーだ。中にはレギュラーより能力が上の選手も…。



**ファースト 今川**
前半戦に登場する選手。補欠であるが、中根、北あたりと代えてもよい選手。



**ピッチャー・外野 渚**
主に里中欠場の穴を埋める選手。ストレートは速いが変化球がない。



**ショート 高代**
打撃力、守備力共に弱い選手。渚、香車あたりと代えてもよい。



**センター 香車**
走力が明訓の中で一番ある。足を絡めた作戦で力を発揮することができる。



**ファースト 上下**
打撃力、守備力共に平均的な選手。ミートするのがうまい。



**ライト 蛸田**
長身を生かした守備力がウリ。口ぐせは「このときのタコだ」。

# まずは予選大会を勝ちぬくのだ

最初の大会は保土ケ谷球場で行われる神奈川県予選大会。全部で計3試合。最初の大会だといって安心できないぞ。3回戦では、白新高校の不知火、そして決勝では東海高校の怪物、雲竜が待っている。全員野球でガンバレ!!

## 1回戦 新浜高校

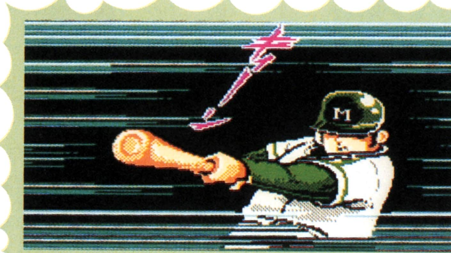
予選大会の1回戦。明訓は初回、山田のタイムリーヒットで1点を取り、4回には里中も2点タイムリーヒットを放ち、8回まで新浜打線を押さえて3対0とリードしている。そしてゲームは9回表。2アウト満塁で、バッターは山田。さあ、突き放せるか!?



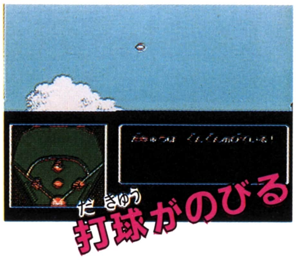
⇧9回表で3対0と明訓がリードしているところからゲームスタート



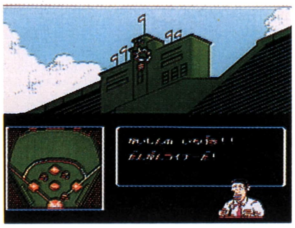

⇧頼りになる山田が打席に立つ



⇧初球の甘いボールを山田君引っぱたいた〜っ




⇧山田君の打った打球は、上空に向けてグングンのびるぞ〜っ

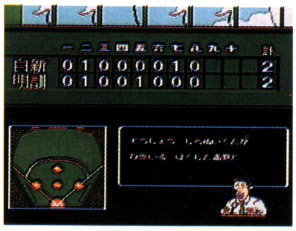


⇧バックスクリーンを直撃する超特大のホームランだ!!

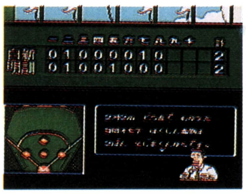
## 3回戦 白新高校

3回戦は強豪、白新高校との対戦。

この白新高校には、打倒"山田"に執念を燃やす闘将"不知火"が控えている。2回と7回にはその不知火がソロホームランを放つ。対する明訓は2回と5回に山田が劇的なホームランを打ち、9回の表をむかえて2対2の同点という接戦。両チームの9回の攻防を残すのみとなった。



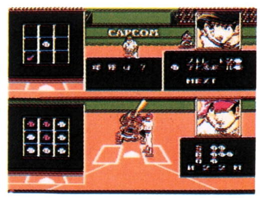
⇧3回戦でいよいよ白新と対決。かなり苦戦させられそうだ



⇧9回までで2対2という大接戦。表の白新高校の攻撃から始まる

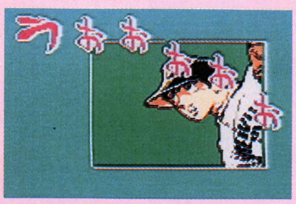


⇧打者としても脅威の不知火まで打順がまわる。しまっていこう!!




⇧1アウト1塁でバッター不知火。穴のないバッターだけにどこを狙えばいいのか……



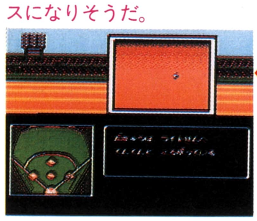

⇧よしっ、ここはさとるボールで勝負だ。どうだ〜っ!!




⇧ズバ〜ン。いいところに決まったぜ。ナイスピッチングだ




⇧よし、わいにとっての絶好球が来たで。うぉ〜りゃ〜っ!! ガキン



⇧打球はライト線を痛烈に破るヒット。これは、長打コースになりそうだ。




⇧続いて打順は殿馬。秘打"黒田節"だ




⇧チッチッチ。うまくいったずらよ

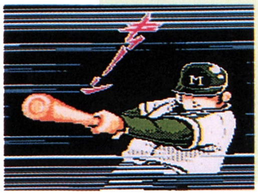
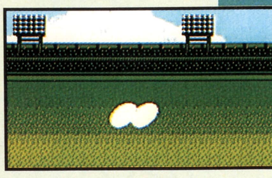


⇧その後、山田のヒットなどで着実に点をあげ、白新高校をくだしたのだ

## 決勝 東海高校

いよいよ決勝戦。対するは強豪東海高校。1点先取された1回裏の明訓の反撃は、1アウト2、3塁でバッター山田。このピンチに東海は山田に闘志を燃やす雲竜を送ってくるが……。

### うりゃ～っ!!



⬇雲竜の重い超速球だっ。山田君打てるか～っ。カキーン。打った～、山田君の左中間への大きなホームランが飛びだした～っ

⬆山田、オレの超速球を打ってみい。でやぁ～っ!!

### 雲竜登場!!




⬆ピッチャー雪村に代わり、雲竜がマウンドに。さぁ、どうなる!?

### 甲子園出場決定だ!



⬆うおーっ。感激の甲子園出場だ。やったぜ!



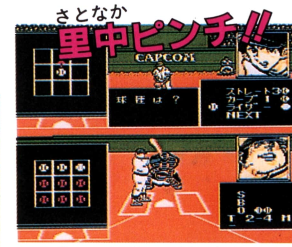

⬆119km/hのさとるボールが決まった。これでゲームセットだ

⬇困った時のさとるボール。雲竜よ、勝負してやるぜ




このボールが打てるかっ

### 里中ピンチ!!



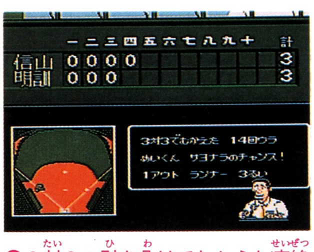

⬆今度は9回表の東海高校の攻撃。バッターは強打者、雲竜だ

## いよいよあこがれの甲子園大会(夏)

神奈川予選大会をみごと勝ち抜けば、甲子園夏大会に参加できる。この大会は全部で4試合。さすがに甲子園大会というだけあって、かなりの強豪ぞろい。通天閣高校の坂田、大会屈指の土佐丸高の犬飼小次郎、武蔵はかなりの脅威。また、決勝戦のいわき東の"超フォーク"は切れ味が鋭く、なかなか打てない。

## 1回戦 信山高校

対戦前までは明訓が圧倒的に有利と思われたが、明訓打戦が打ちあぐね、延長14回まで試合はもつれ込む。1アウト3塁というチャンスで、非力な北に打順がまわる。




⬆3対3の引き分けでむかえた凄絶な延長線。14回の裏の明訓の攻撃



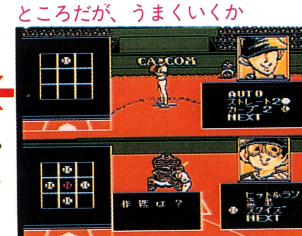

⬆スクイズでサヨナラゲームだ

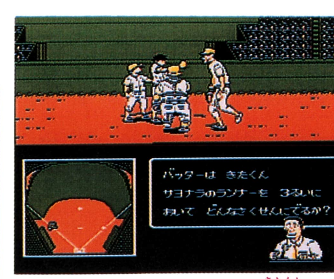
### スクイズ成功!!



⬆ピッチャー投げた、お～っと北君懸命に飛びつく。どうだ～っ

⬇ここは、ぜひとも点を取りたいところだが、うまくいくか

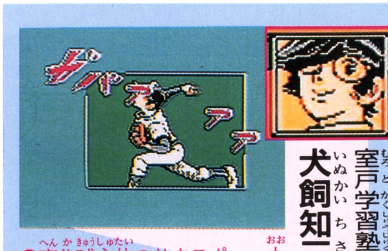



⬆バッターはあてにならない北君

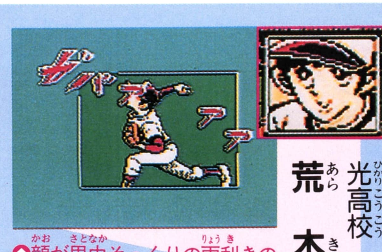
## ライバルがゾクゾク現れる!

ライバルはまだまだ出現する。鉄人、土門や犬飼3兄弟の末弟、知三郎等々。



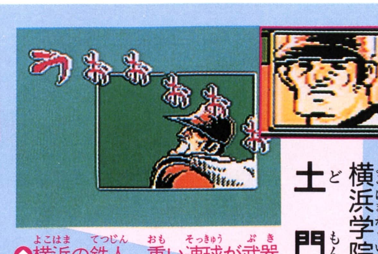
**室戸学習塾高校 犬飼知三郎**

⬆変化球主体のサウスポー。大きいカーブが最大の武器



**光高校 荒木**

⬆顔が里中そっくりの両利きの投手。球種はあまりない




**横浜学院 土門**

⬆横浜の鉄人。重い速球が武器。岩鬼は勝手に恋敵にしている



10月19日発売予定　コナミ　5800円　消費税別

カセット　1M＋1M
パスワードコンティニュー
アクション

## 小さな魔王ドラキュラくんが大暴れ

いわずと知れた『悪魔城』シリーズのパロディ版が、この『ぼくドラキュラくん』だ。主人公ドラキュラくんは、この前ラルフに倒されちゃったドラキュラ伯爵の息子。ベルモンド一族に戦いを挑むのか?…と心配してしまうが、お相手は魔界を乗っ取ったガラモス。かわいい敵キャラを倒しながら進んでいくのだ。

### ぼくがドラキュラくんだ!!



**目のこと**
太陽に弱いというドラキュラ一族の弱点を知らないので、明るい場所でも平気。十字架に弱いことにも気づいてないので、ほとんど無敵!

**頭のこと**
いつも「人々から尊敬される、パパのような立派な悪者になるんだい」と考えている

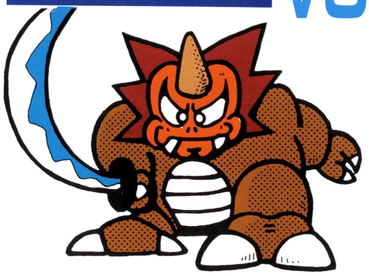
**耳のこと**
人間の千倍の聴力が自慢。大きな音を聞くと頭がキーンとするが

**歯のこと**
一応キバらしきものがあるが八重歯というウワサも。定かではない

**手のこと**
いろんな妖気を出して敵をやっつける。パパと同じく熱攻撃が得意

**マントのこと**
パパのお古。カッコよく見える

### ガラモス大魔王 VS. 魔王ドラキュラくん



⇨ドラキュラくんが寝てる間に、ちゃっかり魔界を征服。自称大魔王

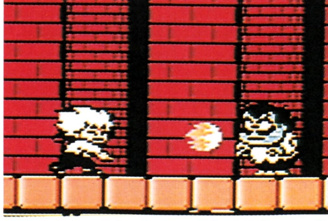


⇨推定1万9歳だが、1万年間眠っていたのでただの子供

### こんなことできる

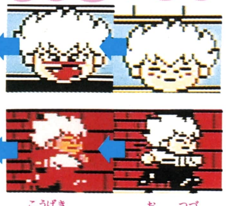
ドラキュラくんは手から弾を撃って攻撃する。上撃ち、下撃ちができるので、ムチよりかなり楽。最大のポイントは、ため撃ちだ。これによって6つの特殊な攻撃ができる。

**発射!!**



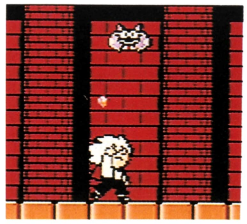
⇧ボタンを離し発射。上、下撃ちも可

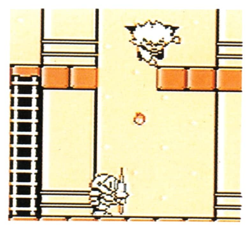
**ためてためて…**



⇧攻撃ボタンを押し続けると妖気がたまっていく

⇩上撃ち。よく使うというより、使わないと苦しい





⇧ジャンプ中は下への攻撃ができる。あまり使わない

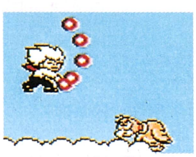
## かわいい悪魔ドラキュラくんが大活躍
## 『悪魔城』シリーズ、パロディ版だ！

# あくまじょう 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん™

『悪魔城伝説』に出演していたドラキュラ伯爵の息子が主人公。難易度低めなのでなじみのない人もどうぞ

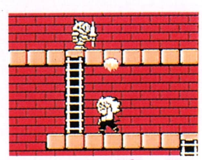
## 6つの妖気弾を使い分けよう

### 誘導妖気弾


どこまでも追うのだ

たくさんの弾が敵をしつこく追いかける。空中を飛んでいる敵にとくに有効で、普通はこれを使うように。すばやい敵に追いつけないのが欠点。

### 強力妖気弾


ヨロイも一撃で壊す

スタート時から持っていて、通常弾の2倍の威力がある。カタい敵に有効なのはいうまでもない。1面は、これだけを頼りに進むことになる。

### コウモリ化


小回りはきかない

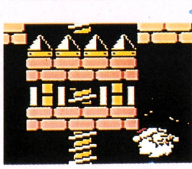
一定時間コウモリになって空を飛べる。壁や敵に当たっても元に戻り、攻撃すれば自ら元に戻れる。飛行中の操作は難しくなっているので注意。

### 炸裂妖気弾


爆発で大ダメージ

敵や壁に当たると炸裂して周りにダメージを与える。炸裂はしばらく続くので、非常に強力だ。強力妖気弾でも倒れない、タフな相手にどうぞ。

### 反転化


絶対に必要な場所が

天地が逆転し、天井を歩くようになる。ジャンプしても天井に戻るので、慣れないと難しい。時間制で、残り時間は画面下の顔に表示される。

### 冷凍妖気弾


どこで使うかが問題

命中した敵を凍らせて、一定時間動きを止める。停止中は敵に乗ることもできる。熱に強く、この弾しか効かない相手もいる、かも知れない。

## 悪魔の力だ！ ドラキュラくんの全能力

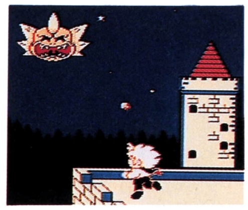
ため撃ちで使える特殊攻撃は全部で6つ。最初から使えるのは強力妖気弾だけで、あとはボスを倒すたびに身につけていく。特殊妖気弾はためれば撃てるので、回数制限などはないので安心しよう。うまく使い分ければ楽に進める。
　アイテムも4種類あるのでどんどん拾っていくこと。

### アイテムはこれだけ

| コイン | 枠つきハート | 点滅ハート | ハート |
|---|---|---|---|
| ため撃ちで敵を倒すと出現。サブゲームで使用する | ゲージが一つ増え、最大まで回復。ゲージは最大5つ | ライフが最大まで回復。ライフゲージは最初3つ | ライフが一つ回復。ハートアイテムは配置されている |

# ステージ1 お城から飛び出そう

ステージ1はドラキュラくんのお城が舞台。ガラモス退治の旅が始まる！…と気合いを入れなくても大丈夫。先のステージでは厳しくなるトラップも、まだまだ目を楽しませてくれる仕掛けといった程度。グルグル回る歯車や、大きく揺れる振り子を眺めながら進んでいこう。出てくる敵キャラも強くないので、コイン集めに励むといいぞ。

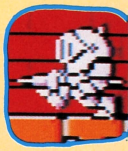


⬅笑うガラモスに妖気弾をぶつけるところ

## ザコキャラさん

『悪魔城伝説』に出てたヤツばかり。本来はドラキュラくんの忠実な家来だが、ガラモスが操ってるようだ。

**ナイトくん**



⬅ヨロイを着て防御力高いぞ

**フラン子**



⬆突然ダッシュする。一応女

**ぴょんしー**



⬇ぴょんぴょんはねてくる

**ぞんびくん**

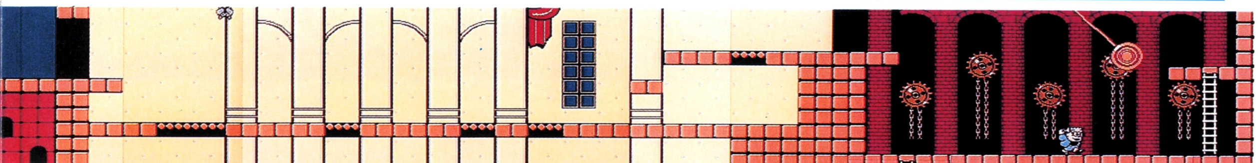


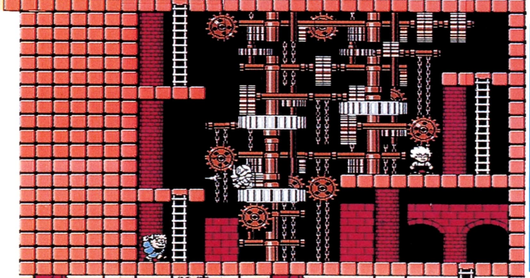
⬆まっすぐ歩いてくるだけ

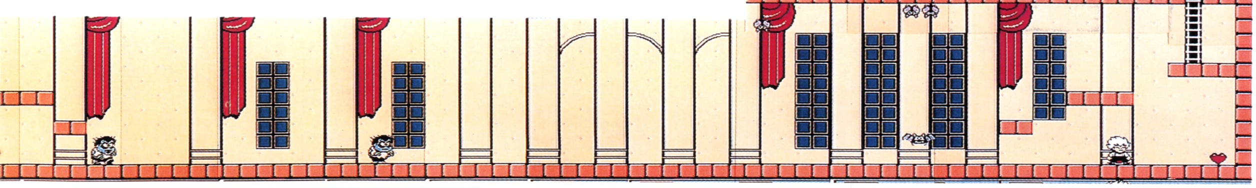
**こーもりくん**



⬇真下へいくと飛んでくる

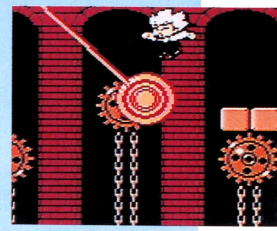






## 振り子に乗ろう

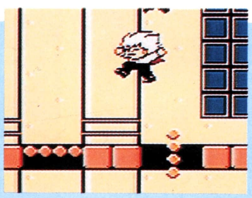
振り子に飛び移って左へ進もう。下にいるフラン子を倒しておけば、落ちても安心。失敗して落っこちるほど難しくないけどね。



⬆1つしかないからとっても簡単

## 回転床だ

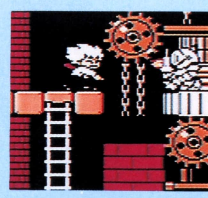
丸い床の上でジャンプすると、回転して落とされる。ジャンプは禁物。



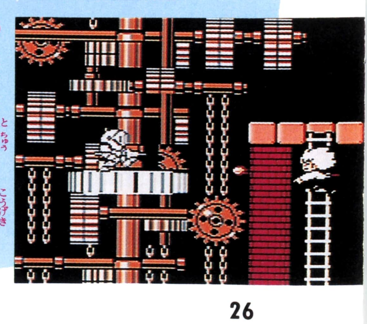
⬅わざわざ飛び越す必要はない

## 歯車

上に乗れるのは、横向きの大きな歯車。ナイトくんが乗っているので、上撃ちで先に倒しておこう。ここは見て楽しむ場所なのだ。



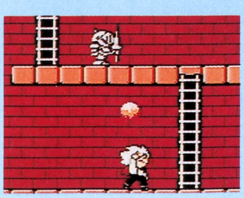
⬅通常弾だと2発当てないと倒せない



➡ハシゴの途中でも攻撃できる。お勧めはできないが

## ハシゴの上にナイトくん

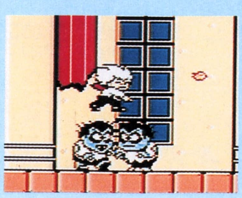
ハシゴを登って上へ進んでいく。ハシゴの上にはナイトくんが待っていて、タイミングが悪いとヤリをぶつけられる。ため撃ちの上撃ちで倒せ。



⬅左右に動くので、少し当てにくい

## 左右からぞんびくんが

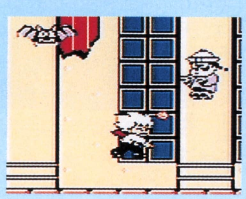
この長い広間では、ぞんびくんが次々と出てくる。右からまっすぐ歩いてくるだけなのだが、左に戻ると左からも現れる。どんどん右へ進もう。



⬅さっさとどちらかを倒しておこう

## こーもりくんとぴょんしー

1匹ずつだと怖くないこーもりくんとぴょんしーだが、同時に攻められるとちょっとやっかい。少しずつ進んで、1匹ずつ相手にしよう。

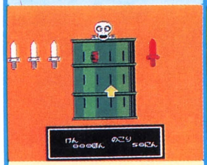


⬅こうなると、一発はくらってしまうぞ

## クリアのごほうび

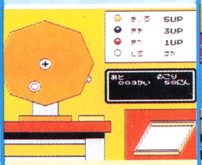
ステージクリアするとサブゲームが始まる。ため射ちで集めたコインを使ってプレイし、勝つと残り人数が増える。何をするかはアミダで決まる。

### グサッといっぱつ



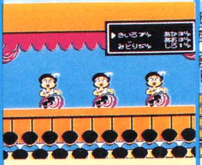
ガイコツが出ないように剣をさしていく

### ふくびきガラガラ



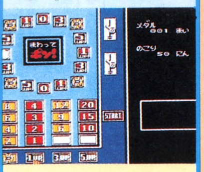
コイン3で1プレイ。福引機を回すのだ

### めくってカンカン



コイン5で1プレイ。パンツの色を当てる

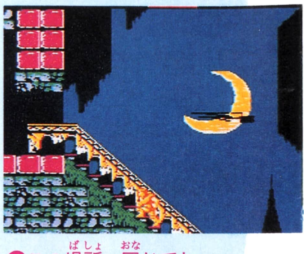
### まわってポン



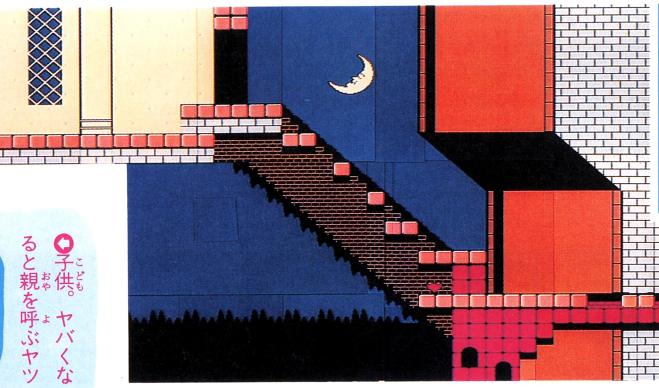
コイン2でメダル1枚。ルーレットだ

## 見覚えが…

夜空の月と崩れかけた階段を覚えているかな？ ここは悪魔城だったのだ。



この場所。同じでしょ



## ボスキャラさん

### まどーしさん親子

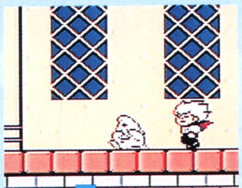
まず、子供が出てくる。こいつをいじめていると、母ちゃん（父ちゃんかもしれない）を呼んでくる。親子とも、大きくジャンプしてから弾を撃つ、という攻撃だ。強力妖気弾を撃ち込んでいこう。



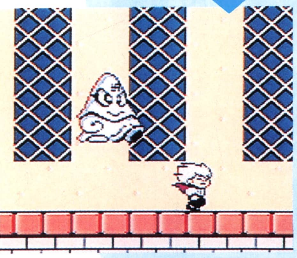
子供。ヤバくなると親を呼ぶヤツ



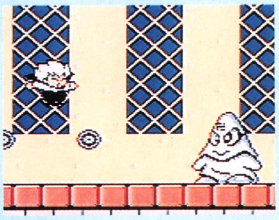
親。子供のケンカに出てくるヤツ



すぐに逃げていく



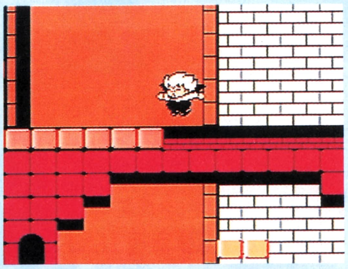
親とは木の上に立って見るものと分かってるのだろうか



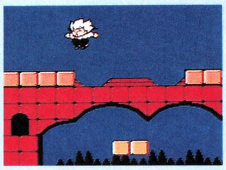
体当たりをするのでよけよう

## 足場がくずれるぞ

色の違うブロックは、上に乗ると落ちていく。こーもりくんを倒してから、あせらず急いで飛び移っていこう。

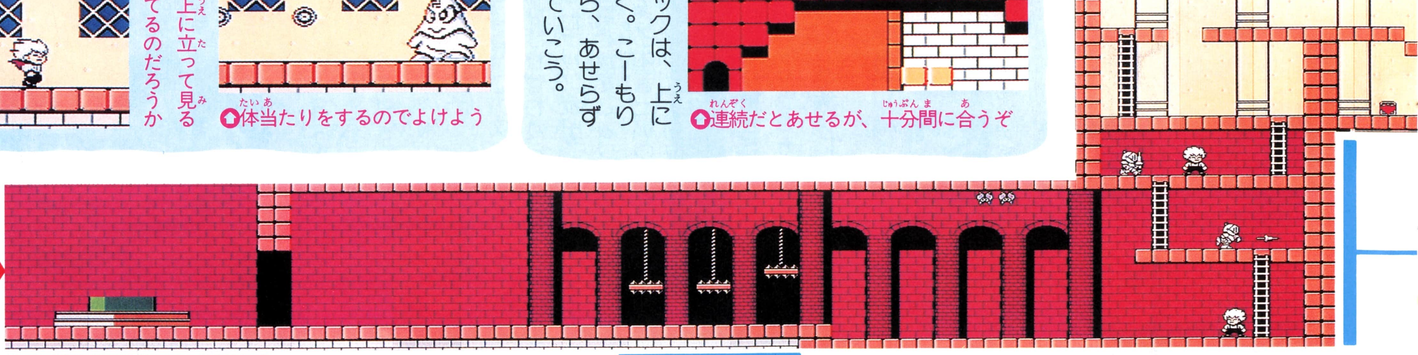


連続だとあせるが、十分間に合うぞ



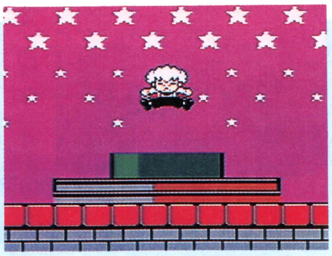
一つだけなら、難しいことはない

## スタート



## 棺からお目覚め

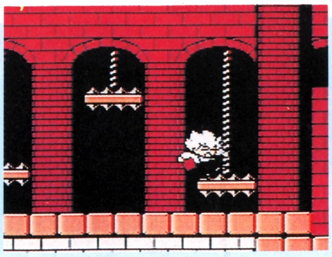
ドラキュラくんも寝床は棺の中。派手な落雷で目覚め、星をまき散らしての登場だ。ガラモスをこらしめるため旅立つぞ。



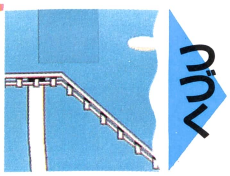
一万年の長い眠りから目覚めたドラキュラくん

## トゲトゲは痛い

3つのトゲトゲが次々に上下している。当たるとライフが1つ減るぞ。一度も止まらずに、駆け抜けてしまうのが正解。



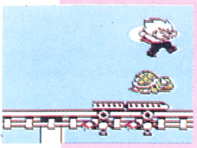
ダッシュで駆け抜ければ、こうはならない



つづく

## この先は

長いジェットコースターが続く。落ちないように。



⬆乗ったままだと押し出される

## ステージ2 ジェットコースターでゴーゴー!

ステージ2は、空中の遊園地といった感じ。この遊園地の目玉はジェットコースターだ。かなりの距離があるのに、高速であっという間に走りきってしまう。敵も襲ってくるので、手強いポイントだ。全体的に足場が不安定で、墜落死の危険性が高いステージだ。慎重にジャンプしていこう。

### ボスキャラさん にわとりさん



⬆にわとりなのに飛べるのはエライ

名前どおりのデッカイにわとり。バタバタ飛び回り、3匹のヒヨコを撃ってくる。誘導妖気弾を撃ちながら逃げ回っていれば、丸焼きになって落ちていく。



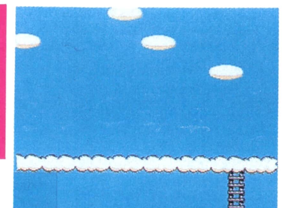
⬅スピードは、少し速い

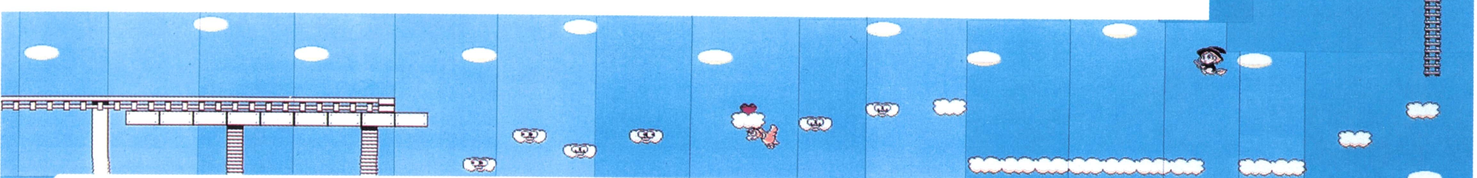


⬆ヒヨコをこき使ってる



⬅ちょっと、おいしそう





### 目のある雲

乗っかると視線の方向へ動く。モタモタしてると落とされるぞ。



⬆ずーっと右へ動く

### ザコキャラさん

空を飛ぶキャラばかり。誘導妖気弾を使いまくろう。



はげ山さん ⬅頭が薄い



まーちゃん ⬅ホウキ乗り



ライジーン ⬅雷を放つ



カメジェット ⬅一直線に飛ぶ



フウジーン ⬅風を起こす

## ステージ3 水の中もスーイスイ

ステージ3は水中面。ドラキュラくんは水中でもへっちゃらなのだ。息をする必要はないんだろう。水中での操作にさえ慣れれば、クリアは可能だ。ただ、このステージから死ななければわからないタイプのトラップが出てくるので、根気が必要になってくる。そろそろ本番といったところか。

### ザコキャラさん

水中が舞台だけあって、ザコキャラもそれらしい。名前がお笑いになってきた。



水中機雷 ⬅攻撃されると爆発



バサロメン ⬅バサロで泳いでる



まぶちくん ⬆こんな水中モーターがあった



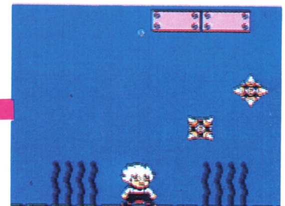
火の玉男 ⬆倒せないので攻撃してもムダ



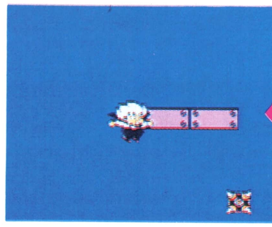
うっまんぼ ⬆ユラユラ近づいていてくるのみ

### 水中は動きづらい

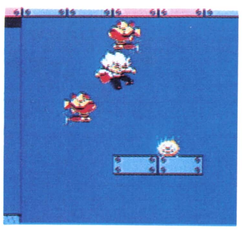
体が軽くなっているので、ジャンプ中の操作が難しい。画面の上まで浮かんでしまうのだ。落下もゆっくりなので、へたにジャンプすると敵の攻撃を避けられなくなるのだ。



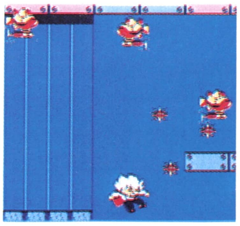
⬆一見普通。左右に歩いたり、ハシゴを登るには不自由しない



⬆ジャンプするとここまで浮かび上がる。移動しにくいのだ



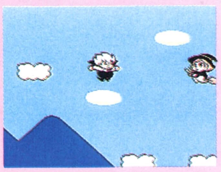
⬅ジャンプ中に襲われると、よけることはできない



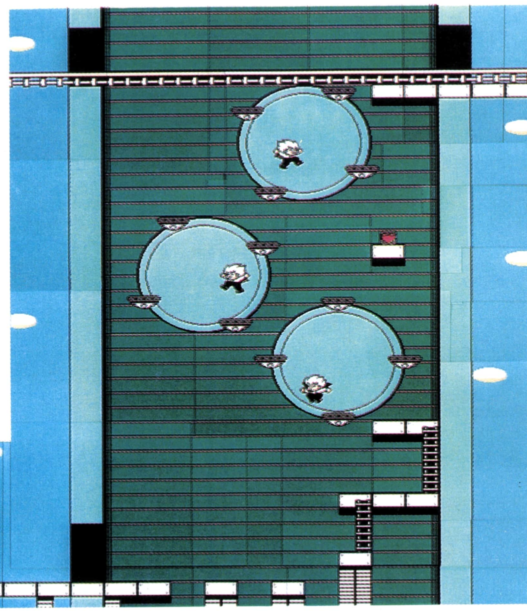
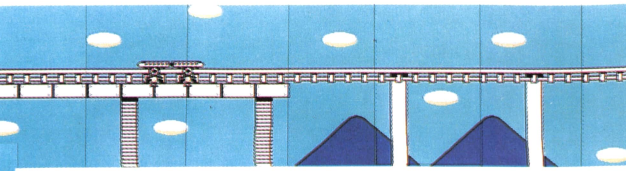
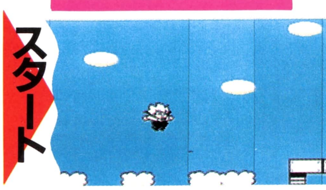
⬆ライフがあるのに、ゆっくり沈んでいくのは悲しい

## 雲から雲へジャンプ

スタート地点からここまで雲から雲へ飛び移って進む。敵を倒してからジャンプだ。

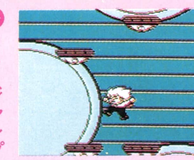


⇨速い敵は飛びながら撃つと楽だ

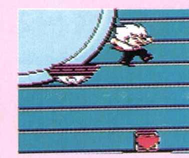





## 回転板に乗っかろう

4つの足場がついた3つの回転板が続いている。飛び移るタイミングがけっこう難しいが、敵は出てこないのでゆっくりいこう。運悪く床のないところへ落ちると、そのままアウトだ。



⇨うまくジャンプ



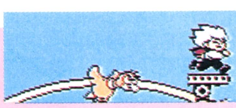
⇨ハートを忘れず

⇩もうちょい左なら…

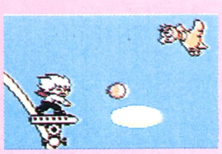


## ループもある

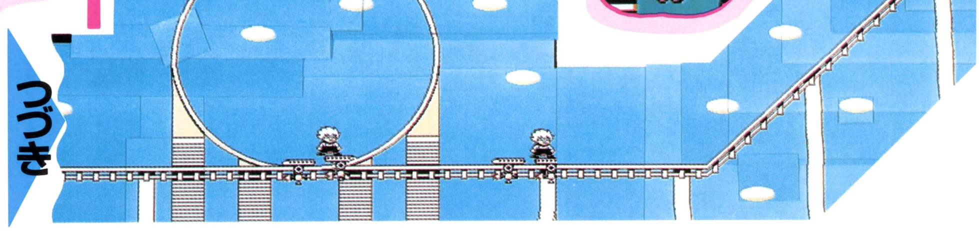
終点近くには、ループの2連続が待っている。回転中に、はげ山さんが襲ってくるので、誘導妖気弾の準備をしておこう。スピードに目が慣れれば簡単。



⇧足元をすくわれるぞ!!

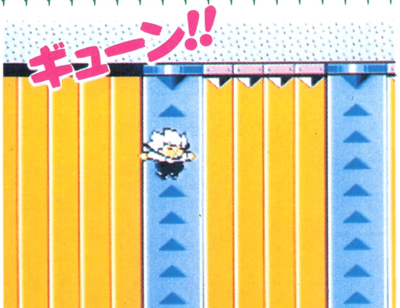


⇧誘導弾じゃないとムリ




## トラップもたくさん

敵にやられて死んじゃうより、トラップにひっかかってアウトになるほうが多い。動きにくい水中で狭い足場を渡っていったり、トゲトゲの天井へ吸い寄せられたりするぞ。




⇨ぼーっとしてるとトゲに頭をぶつけるぞ。右へ動かないとダメ



⇨矢印のある背景に重なると、どんどん上へ昇っていく。気持ちいい



⇧何も考えずに、水中機雷を誘導妖気弾で一掃しようとすると…



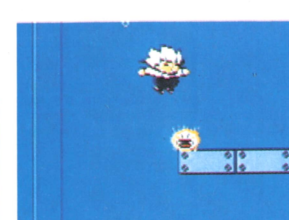
⇧トゲの雨が降ってくる。トゲの向きを見て、1個ずつ壊そう



⇧ダメージを受けると、しばらく操作不能になる。沈んでいくのみ

⇩ブロックを渡っているときに、他の敵も襲ってくる。攻撃しよう





⇧火の玉男がグルグル回っているブロックを飛び移っていく



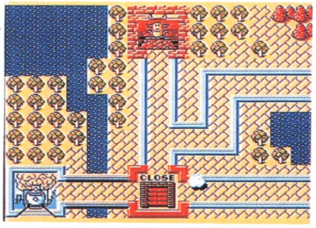

RPGといえば、戦って経験値を稼いで成長していくもの。ところがこれは戦闘が麻雀のRPGだ。

10月19日発売予定
徳間書店
5800円 消費税別

| カセット | 1M+1M |
| --- | --- |
| パスワードコンティニュー | |
| 麻雀 | |

# ちょっとHなRPG風麻雀ゲームだ

いつとも知れぬ時代、オニオガルド王国に不思議な敵、魔邪王軍団が現れた。しかし魔邪王は普通の侵略者と違い麻雀で攻撃してきたのだ。予想もしない攻撃に防衛軍は大敗し、王国は魔邪王の手に落ちた。キミは魔邪王を倒し、王国に平和を取り戻すのだ。




⬆麻雀をやって敵を倒していくRPGなのだ

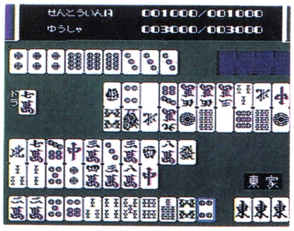
⬆勝つとおいしい思いをしてしまうのだから、やめられない!!



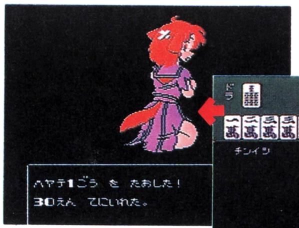
イロッポイ姿♡

## 戦闘は麻雀で

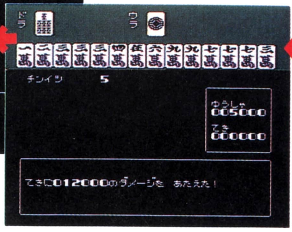
このゲームは、普通のRPGとは違い、戦闘は全て麻雀で行われる。ダメージは次の式で表される。ダメージ＝役の点数＋勇者攻撃力－敵防御力で決まるのだ。こうして戦闘を続け、敵のHPを0にすれば勝ちだ。




⬆麻雀の画面は、ごくごく普通の2人打ち麻雀だ




⬆動物かと思った敵は女の子だったのね




⬆頑張って麻雀に勝とう。すると…

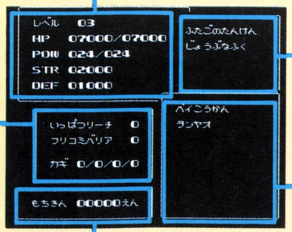


⬆ここへ入ると、敵と麻雀をするのだ

## ステータスの見方

セレクトボタンを押すことによって、勇者のさまざまな能力を見ることができる。戦闘中にはさらにⒶボタンを押すことによって、敵のステータスも見ることができる。

| レベル | H P | POW | STR | DEF |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 各国の司令官を倒すと上がるぞ。 | 勇者の体力。麻雀のときの持ち点になる。 | 勇者の精神力。ツミコミ技を使うと消費する。 | 攻撃力。強い武器を買うと上がる。 | 防御力。強い防具を買うと上がる。 |




**装備** 現在のプレイヤーの武器・鎧・盾・兜を示している。

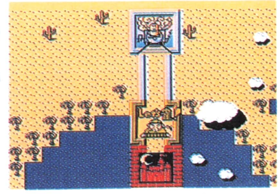
**持ち物** 現在持っているアイテムが表示される

**ツミコミ技** 現在プレイヤーが使えるツミコミ技の一覧だ。

**所持金** 敵を倒してお金を取らないとアイテムが買えないぞ。

# 麻雀で勝つためにアイテムや技を使おう

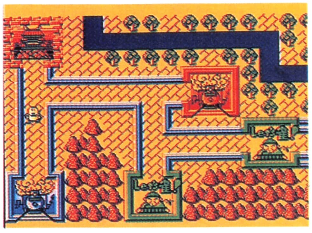
それでは魔邪王を倒す旅に出発しよう。魔邪王はこのオニオガルドの国をいくつかの小さな国に分けてしまった。それぞれの国には司令官がいて、勝てばほかの国にも行けるようになるぞ。



各国にあるとりでに入ると、司令官が待ち構えているぞ。心して戦おう



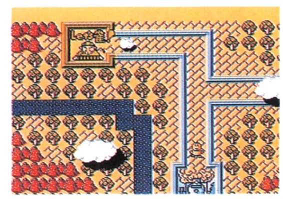

司令官が現れたぞ。麻雀で勝負だ



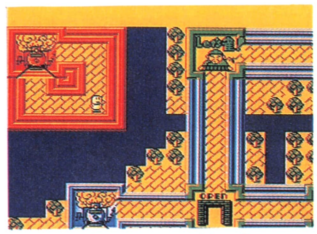
司令官に勝つとレベルアップして次の国へ進むことができる

## 道筋は決まっている

道はいくつかに分かれているけど、そんなに複雑ではないので、簡単に進むことができるはずだ。でも、必ず敵と戦わなければならないぞ。



ここだと、下に駅のマークがあるから、ここから先へ進むようになっているのだ



カギを持っていると門を開けることができて先へ進める



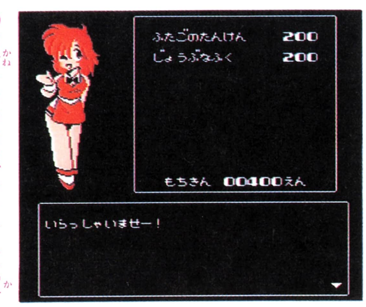

カギで門を開けて進もう




おかげで司令官とも戦えるぞ

## アイテムで強くなれ

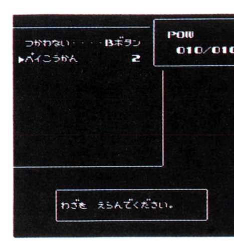
普通のRPGと同じようにアイテムを手に入れることによって強くなることができる。いっぱつリーチやふりこみバリアを使えば、簡単に勝つことができるはずだ。



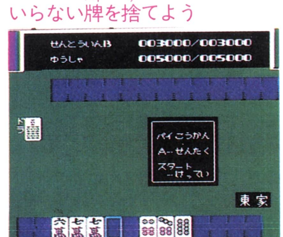

お金をためたら、アイテムを買って強くなろう

## ツミコミ技で楽勝

勇者はレベルが上がると、ツミコミ技を使うことができるようになる。技によって2POWから50POWの精神力を消費するぞ。高度なツミコミほど、消費するPOWも多いぞ。




ツミコミの技を使って勝負するぞ




これは配牌を交換できる技だ。いらない牌を捨てよう

| ツミコミ技 | 使用POW | 効果 |
|---|---|---|
| 牌交換 | 2 | 不要な牌をすりかえられる。 |
| 断么ツミコミ | 5 | 配牌が中張牌ばかりになる。 |
| 么九ツミコミ | 6 | 配牌が么九牌ばかりになる。 |
| 字牌ツミコミ | 7 | 配牌が字牌ばかりになる。 |
| 同種牌ツミコミ | 15 | 配牌が同じ種類の牌ばかりになる。 |
| ドラ満開 | 8 | ドラが4枚一度に開く。 |
| 役満ツミコミ | 50 | 配牌が役満の形になる。 |

## マップ上の6つのパネル

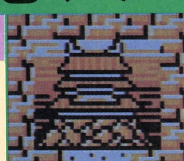
### 門




カギがないと先へ進めないぞ

魔邪王が勇者を邪魔するために作ったもので、カギがないと先へ進むことができない。情報を聞くこともできるぞ。

### 城



体力回復もできる便利な場所だ

勇者の移動の拠点になるところで、ここでは勇者のHPとPOWを回復できる。さらにここからほかの国へ行けるぞ。

### 店




道具屋と武器屋の２つがある

武器屋と道具屋の２種類あり、いろいろな物を売っている。武器は戦闘時にアガリ手以上のダメージを与えられる。

### 駅



同じ国の中ではここから移動する

１つの国の中では、移動は全てここで行われる。Ⓐボタンを押すことによって、ほかの駅へ移動することができる。

### とりで



ここには敵の司令官がいるぞ

魔邪王直属の司令官が待ち構えている。勝てば次の国へ行けて、レベルアップもするぞ。ただし、手強いので気をつけよう。

### 敵



ここには敵が待ち構えているぞ

この雀荘みたいなところへ行くと、魔邪王の手下が待ち受けている。麻雀に勝たないと通ることができない。

# 魔邪王を倒すべく旅立つのだ!!

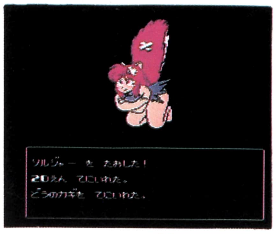
魔邪王の手に落ちたオニオガルド王国では、麻雀のうまい勇者を探していた。ここを通りかかったのがキミだったというわけだ。そこでキミは自分の麻雀の腕だけを頼りに戦っていくのだ。




↑このように物語は始まるのだった



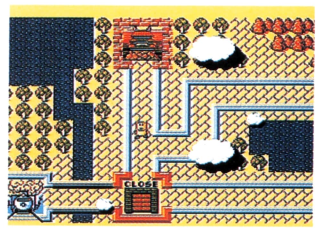
→この子からお願いされちゃったから戦いに行くのだ




↑あちこちにいる敵をやっつけて進もう

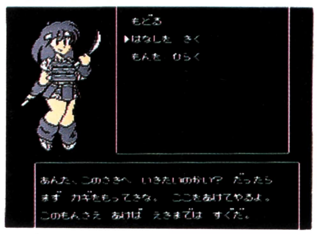
## 第1国 たびだちの国

スタート地点となるのが、このたびだちの国だ。この国はあまり広くないけれど、スタートしてすぐのところに、いきなり門があり、先へ進めないようになっている。どうのカギを手に入れてから先へ進むようにしよう。敵はあまり強くないぞ。



↑たびだちの国はここから始まる。門が閉まっているぞ

↓門番の子とも話をしてみると、何か情報を入手できるかも

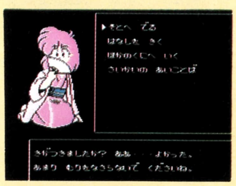




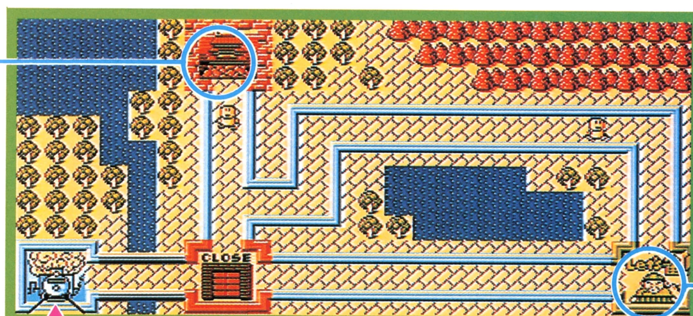


↑ほらまた敵が出現したぞ。麻雀で勝負しよう

スタート地点だ。体力回復はここでやろう。

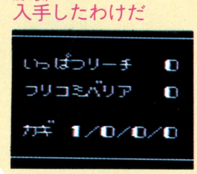



↑スタート地点だぞ




いちばん最初に敵と戦うところだ。どうのカギを持っているぞ。

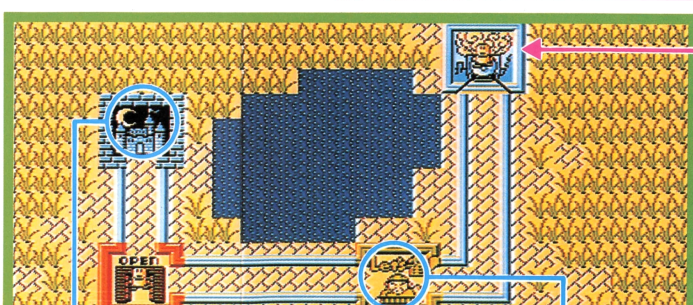
↓これでカギを1個入手したわけだ

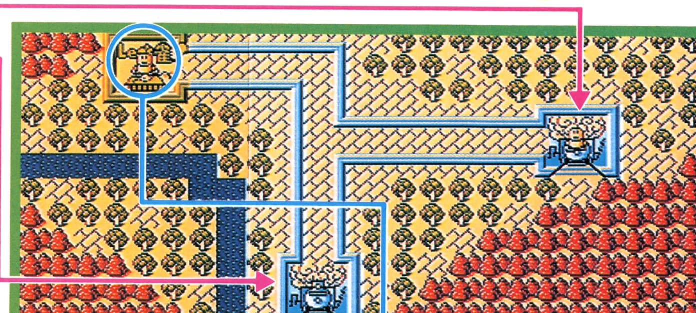






↑カギを手に入れることができたぞ

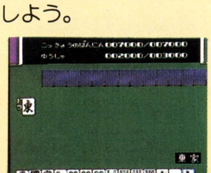


たびだちの国の司令官がここにいる。倒して次の国へ行くようにしよう。

↓やっぱりこれも女の子だったんだ

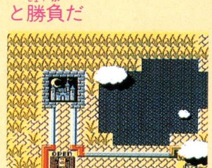


↑司令官と麻雀で勝負しよう

ここにいる敵を倒さなければ、司令官のところへたどり着けないぞ。

↓門を開けて、司令官と勝負だ







↑サクサクと倒してしまおう

ここの敵もどうのカギを持っている。カギを取ってから先へ進むようにしよう。




↑こいつもカギを持っているのだ



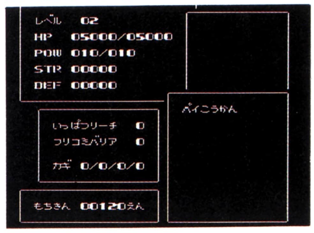

↑なんかヘンな敵のようだけど

## 第2国 かわきの国

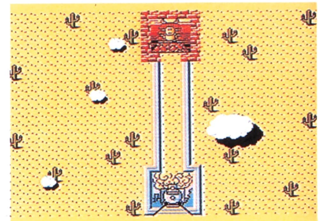
たびだちの国を通過すると次に来るのがこのかわきの国だ。ここでは一本道を進んでいくので、迷うことはないはずだ。しかし、司令官のところへ行くまでに3人の手下と戦わなければならないので、自分のHPを減らさないように注意しよう。




ここでも敵を倒してみると、やっぱり女の子だったのだ




レベルが上がったので、ツミコミ技も使えるようになるぞ

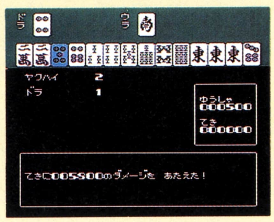


かわきの国は、砂漠の中の一本道を進んでいくのだ

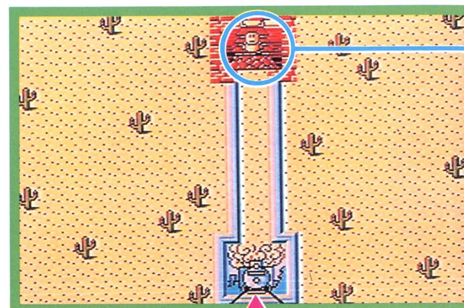
このかわきの国では、一本道のマップになっているので、通り道にいる敵を全て倒さないとボスのところへ行けないぞ。



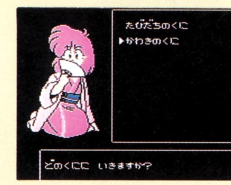

敵はドザエモンとなってしまった



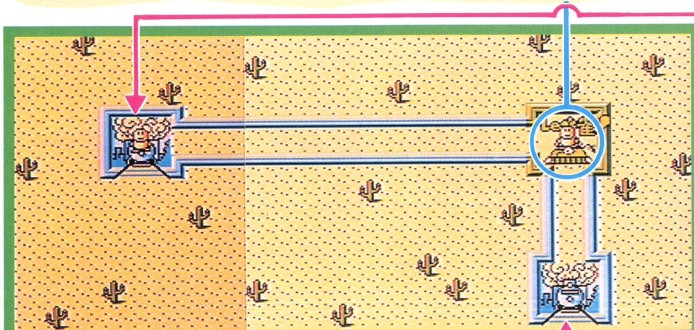

麻雀で勝負だ

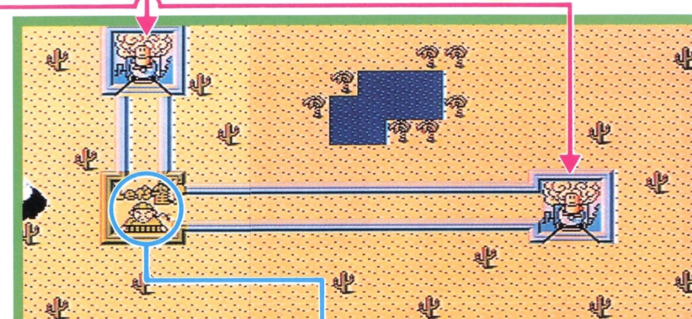


かわきの国のスタート地点。体力を回復しよう

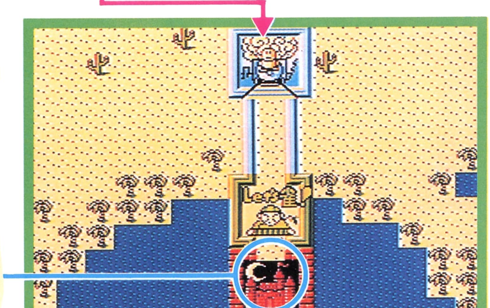



スタート地点だぞ



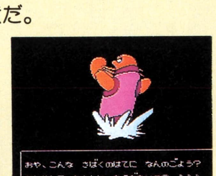


かわきの国の司令官はここにいる。かなりHPが高いので要注意だ。



高い手を狙って倒してしまおう



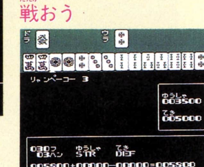


かわきの国の司令官だ。HPが高いぞ

かわきの国で最初に戦うのがこの敵だ。軽く倒してしまおうね。



まだまだ先は長いのだ。疲れるぜ



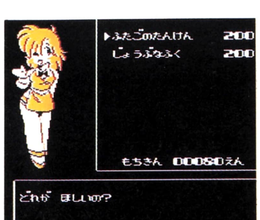
この国の最初の敵と戦おう

## 第3国以降

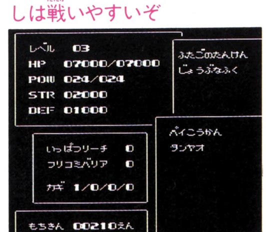
さらに進んでいくと、マップも複雑になってきて、敵のHPも高くなってくる。店で装備をそろえてから戦うようにしたい。



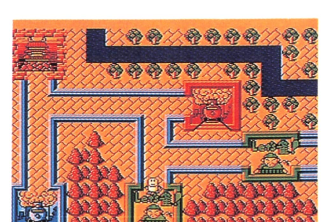
どこまで行っても、敵は女の子ばかりだ




店でいろいろなアイテムを買っておこう




レベルアップしたので、少しは戦いやすいぞ



だんだんと迷路が複雑になってきて、敵も多いぞ



# 金と欲に群がる人々の死のマネーゲーム

## 山村美紗サスペンスシリーズ

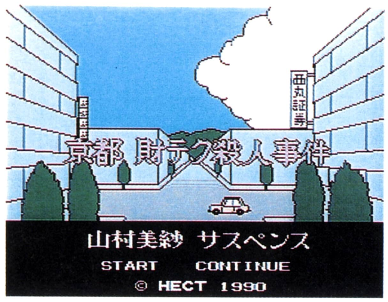
# 京都 財テク殺人事件

11月2日発売予定　ヘクト　8500円（消費税別）

カセット　2M＋64KRAM　バッテリーバックアップ　アドベンチャー

## 山村美紗の社会派アドベンチャー

株で財テクを行う人々と、それにまつわる社会の裏側を描いた、山村美紗のアドベンチャーゲーム。ストーリーには株取引、企業間競争などが複雑にからまるが、これらになじみの薄い人でも楽しめるような展開になっている。




死のマネーゲームの幕が上がる

### 捜査の協力者



狩矢警部。京都府警捜査一課の刑事

朝永夏子。プレイヤーの友人

### 産業スパイ



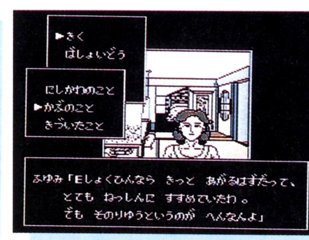

ライバル会社などの情報が欲しいためにその会社に人を乗り込ませる

### ヘッドハンティング




他の会社などの優秀な人物に目をつけて自分の会社に引き抜くことだ

### インサイダー取引



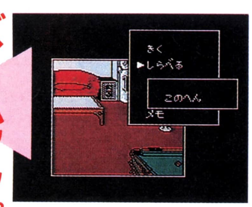

株の値段が上がるということをあらかじめ知っている人物の不正行為




財テクにはこんな落とし穴もある

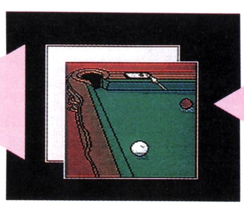
### 入念な捜査が可能

プレイヤーが事件を追っていくと、殺人現場、密室、アリバイ崩しなどの場面に遭遇する。これらの場所で、コマンドで画面に矢印を出して使えば、かなり細かいところまで捜査することが可能だ。これで有力なヒントが得られる。



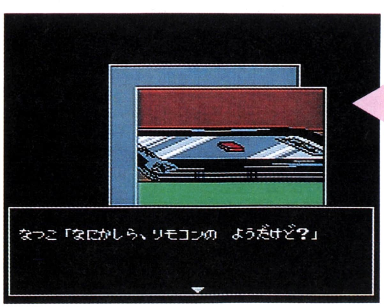

「しらべる」→「このへん」と入力すると画面に矢印が出てくる

ズームアップ



調べたいところに、十字ボタンで矢印を移動させてみると…

さらにアップ



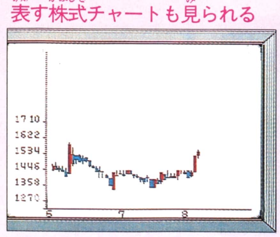

細かいところまでチェック可能

### 株が謎解きのカギ

事件の背景には、株がからんでいる。従って、証券会社にひんぱんに出入りして、プレイヤー自身も株をやってみることが、解決への糸口だ。株を全然知らなくても、証券マンがわかりやすく説明してくれる。




親切な証券マンが応対してくれる



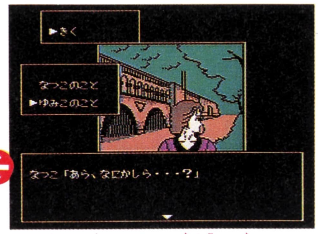

ここ最近の株の値段の動きを表す株式チャートも見られる




株でもうけている時はこのマスターがヒントをくれる

## 古都・京都が鮮血に染まりゆく

プレイヤーは京都に住む23歳のOLという設定。今日は気分が最高だ。というのも高校時代の友人、友未子に5年ぶりに会えるからだ。しかし、約束の時間が過ぎても、友未子は現れない。ふとそのとき向こうで黒山の人だかりが。その人だかりをのぞくと…。




⇧一緒に待っていた夏子が向こうの黒山の人だかりに気づいた

友未子が!!

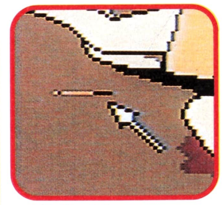


⇧人だかりをかきわけて中をのぞいてみると…

⇧そこには友未子の無残な姿があった

## 残されたボールペン

友未子の死体のそばに転がっていた、1本のボールペン。それには、ある証券会社の名前が刻まれてあった。「友未子が株を…?」殺された友未子に不審な影が見え隠れする。

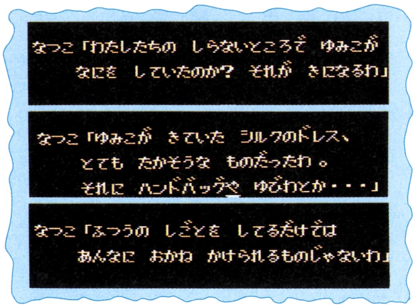


⇧現場に残されたボールペンには「西丸証券」と書いてあった




⇧事件は意外な方向へと進んでいく

⇧金回りがいいのはなぜか?




―友未子に不審な影が…

## 仕組まれた結婚

「友未子が不倫!?」相手は同じ研究所に勤める露口。この露口という男、研究所の開発部長の娘と、政略結婚をしていたのだ。となると、露口の妻が嫉妬して友未子を…!?

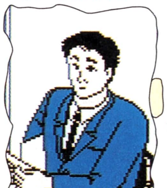



⇧友未子の不倫相手の露口。結婚は研究所の発展のためだと言う

冷たい関係…




⇧露口の妻・杏子。夫との夫婦関係に冷めきった態度がうかがえる



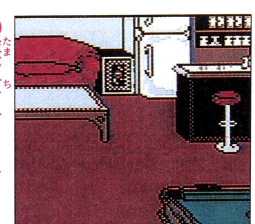
⇧杏子は最近この男と親しくしているようだ

―そして…




## 密室トリックの謎

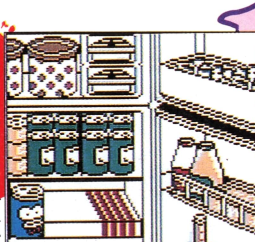
友未子殺しの容疑者で、露口の妻、杏子が自宅の密室状態の広間で服毒死していた。友未子を殺して自殺!? しかし、数日後、ある事実から他殺の疑いも発覚。となると、何者かが巧妙に仕組んだ密室トリック殺人!? この謎を解き明かすのはキミの仕事だ。



⇧杏子が死んでいた広間。中からカギがかかっていた

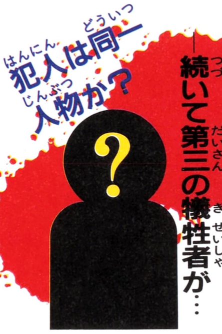
⇧球が散らばったビリヤード台



⇧冷蔵庫の中に入っている物も何か関係しているのか?

―続いて第三の犠牲者が…




## 主な人物ファイル

今回の事件にかかわる人物の主な面々だ。証券会社の証券マン、薬品研究所の研究員、財テクを行う人々などが登場する。株とともに、事件の背景には、これらの人物たちのゆがんだ人間関係がかかわっている。



| 柴田 | 谷本 | 西川 | 北井 | カナ | 露口杏子 | 露口猛 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 露口の同僚。露口は信頼をおいているようだ | 杏子の父親。D薬品の開発部長で露口の上司 | 西丸証券の証券マン。杏子の担当者 | 西丸証券の証券マン。プレイヤー一の担当者 | 露口家の家政婦。杏子の死体の第一発見者 | 猛の妻。株でかなりもうけているようだ | D薬品の研究員。友未子とは不倫の仲にあった |

超肉体派熱血バイオレンスアクション



# クロスファイヤー CROSS FIRE

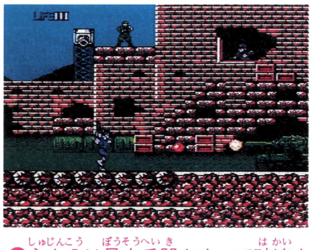
11月上旬発売予定　九呉貿易　6200円　消費税別

カセット　1M＋1M　アクション

## 横スクロール型バトルアクション

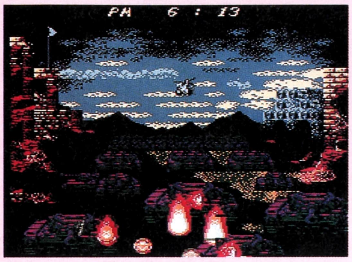
某大国の陰謀により、世界各国で6つの最新兵器が活動を始めた。工作員エリックよ、暴走する兵器を破壊せよ！

このゲームは現実感あふれるコンバットアクションだ。基本的には、なみいる敵キャラを倒しながら、横スクロールする画面をひたすら突き進むことになる。もちろん、各ステージごとに手ごわいボスキャラが待ちうけているぞ！



主人公は暴走兵器をすべて破壊するため、ひたすら突き進む！

### ステージクリアすると



ステージクリアすると、こんなデモが見られるのだ

## 主人公のアクション

主人公の基本動作は、パンチ、ジャンプ、しゃがみの3種類。さらに、アイテムを取れば、マシンガンやロケット弾などの銃を装着できる。とくに重要なのは、銃を3方向に撃ちわけられること。これで攻撃の幅がグンと広がるぞ。

### 通常はパンチで攻撃 アイテムで銃を装着



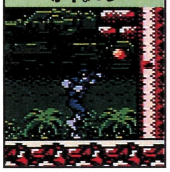
銃はマシンガンとロケット砲の2種類。とりあえずこれがないとかなりキツい

### 銃は横・斜め・真上に撃ちわけ可能

真上



斜め

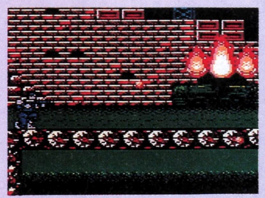


横



十字ボタンと組み合わせて使えば、攻撃の幅が広がるのだ

### しゃがみ

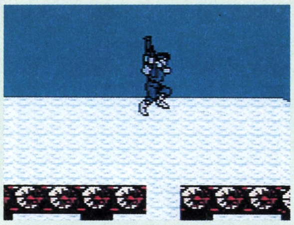


弾をかわすだけでなく、銃の狙いをつけたいときにも

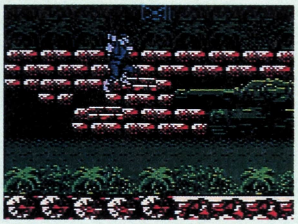
### ジャンプ



下へ跳びおりることもできるぞ



穴に落ちないようにジャンプ！

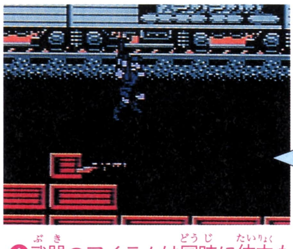


ボタンを押し続ければ高く跳ぶ

## アイテムは4種類

アイテムは4種類あり、各ステージ中に配置されている箱の中に隠されている。そのうち2つは武器で、残り2つは体力回復と1UP。武器は同時に体力も回復してくれる。

### 武器でもライフ回復



武器のアイテムは同時に体力も回復してくれる。絶対取ろう

**マシンガン**
バリバリ撃ちまくれるタイプの銃。アイテムを取り続ければ3段階にパワーアップする

**ロケット砲**
破壊力バツグンのロケット弾を発射。これも3段階にパワーアップすることができるのだ

**ワッペン**
体力を回復してくれるありがたいアイテム。でも、あんまり出現しないのがさみしい…

**1UP**
その名のとおり、主人公の残り人数を増やしてくれる。いったいどこに隠れているのか…

# 行く手に待ちうけるさまざまな危険

ここでは各ステージの雰囲気や、各所にしかけられているトラップのいくつか、そして、エリックのターゲットとなる強力なボスキャラたちをとりあげよう。



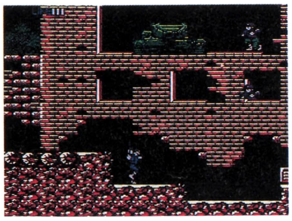

さまざまな場所で、さまざまな危険がエリックを襲う！

## 国際色豊かな展開

6体のボスを破壊するため、エリックは世界中を飛び回ることになる。どのステージもお国がらをよくとらえているし、かなり独特な雰囲気をもったステージもあるぞ。

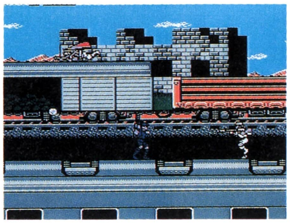
また、走行中の列車の屋根を進むなどの演出もニクい。

### ベトナム



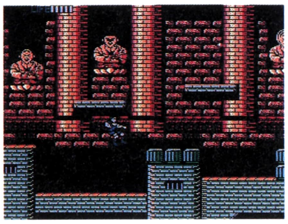
荒れた市街地から始まるステージ。あちこちにいる戦車がコワイ

### コロンビア



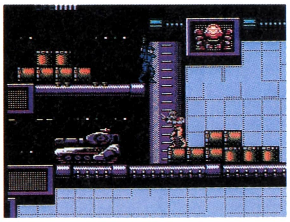
なんと、ひた走る列車の上が舞台。ハンググライダーで飛来する敵も

### アフガン



あちこちに立ち並ぶ仏像がシュールなステージ。攻撃はかなりキツめ

### 宇宙港

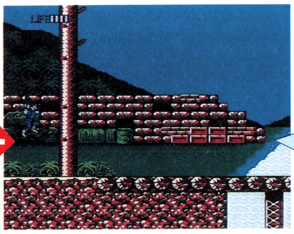


かなりSFチックな背景のステージ。警備ロボットも攻撃してくる

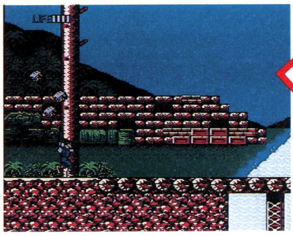
## あちこちにトラップ

各ステージ中には、主人公が特定の位置に来ると作動するトラップがたくさんしかけられている。たとえば、うかつにジャンプしたとたんに岩が落ちてくる、なんて具合で、ヒヤヒヤしどおしなのだ。

### 落石トラップが作動

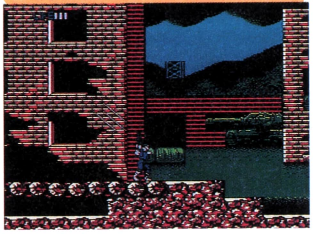


なんとなくジャンプ、なんて禁物。トラップにひっかかると…



ほらほら、上から大きな岩が落っこってきちゃうのだ

### 後ろからも！



このように、いきなり後ろから狙い撃ちされることもあるのだ

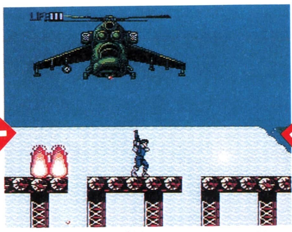
## パワフルなボスたち

ゲームの目的になっているだけあって、6体のボスキャラはどれも歯ごたえあるやつらばかり。ここに紹介したほかにも、潜水艦タイプのボスなんかもいるんだ。

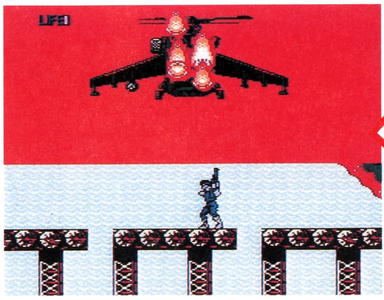
### 最初のボス ハインド



2種類の弾で攻撃してくる

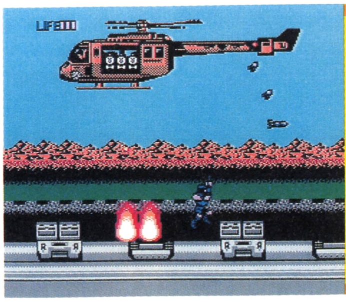


ハインドの爆裂する弾で、橋が壊されてしまう。移動は冷静に！



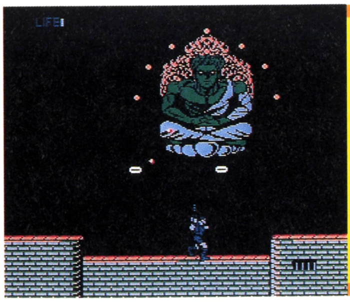
激しい戦いのすえ、ようやくハインドを撃破。つらかった…

### コブラ



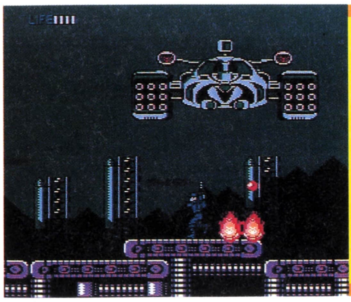
コックピットをガンガン撃て！

### アシュラ

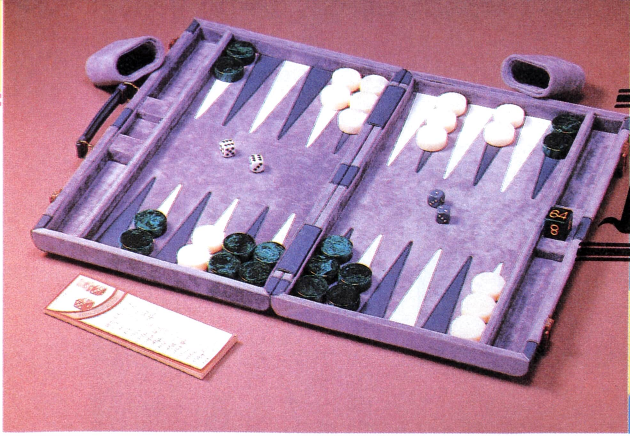


弾を雨あられと降らす悪の仏像

### バトルランチャー



とてつもない強さの戦闘ヘリだ



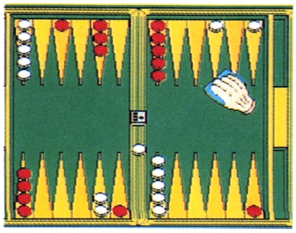
遠く飛鳥時代より伝わるボードゲームだ

# BACKGAMMON

## バックギャモン

発売中　任天堂　2600円　消費税込み

ディスク　片面　ボードゲーム



ボードゲームと同じようにバックギャモンが楽しめるぞ



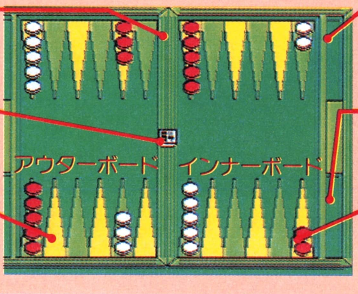

日本バックギャモン協会の会長はすぎやまこういちさんだ

### 西洋式のすごろくゲームなのだ

遠く飛鳥時代に中国を経て日本に伝わってきた、世界で最も古いゲームがこの『バックギャモン』だ。江戸時代には、囲碁・将棋と並んで人気のあったゲームなのだ。

このファミコン版の『バックギャモン』は、日本バックギャモン協会の公認を得ていて、初心者から経験者まで誰にでも楽しめるようになっているぞ。ルールを全く知らなくても、覚えながら楽しめるソフトだ。

### 画面のみかた




バー
ヒットされた駒を置いておく場所

ダブリングキューブ
ダブルをかけるときに相手側に置く

ポイント
右から順に1、2、3、…と番号がある

赤の上がり場
赤側（相手側）の上がった駒はここに置く

白の上がり場
白側（自分側）の上がった駒はここに置く

駒
ゲームスタート時にはこのように配置する



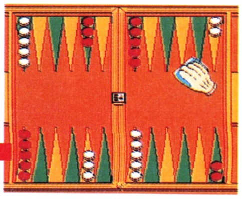

ルールを知らない人は、DEMONSTRATIONで勉強だ

### ルールを覚えよう

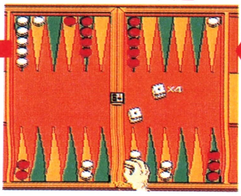
ファミマガの読者の中には、ルールを全く知らない人もいると思う。でも、次のDEMONSTRATIONモードで覚えられるぞ。

### DEMONSTRATION

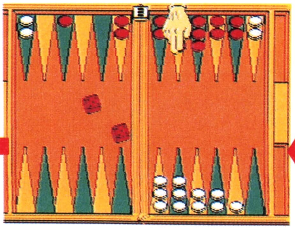
ルールを覚えるのに最適なのが、このDEMONSTRATIONモードだ。このモードでは用語や規則などを順順に教えてくれるので、勉強することができるぞ。



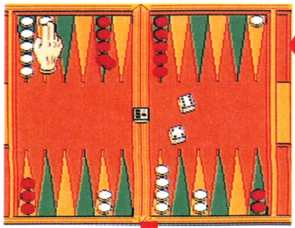
白の駒は右上から左上、左下、右下へと進み、赤の駒は逆の方向へと進む



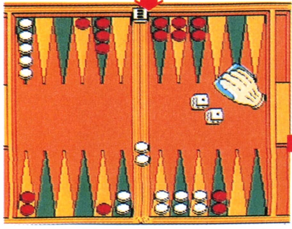
2個ダイスを振り、その目に従って駒を2回進める。ゾロ目のときは4回進める



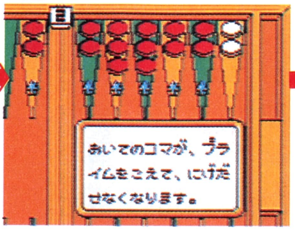
相手の駒が2個以上あるポイントへは進めない（ブロック）



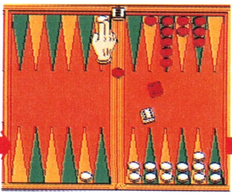
相手の駒が1個だけあるポイントに進むと、その相手の駒はバーに移動する（ヒット）



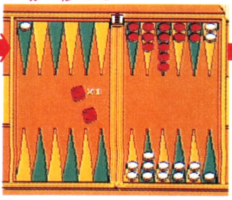
バーに駒があるときはその駒から動かさなければならない



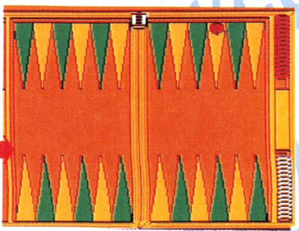

このようなとき、白は赤を越えて進めない



白がこのような状態のとき、赤はダイスを振ることができない



自分の全ての駒がインナーボード内に入ると、上がり場に移せる



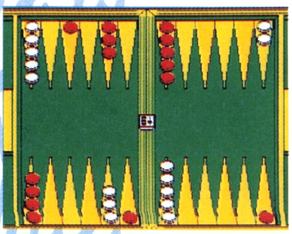
自分の駒15個全てを相手より先に上がり場に上げたほうが勝ちだ

# いろいろなモードで楽しもう!!

この『バックギャモン』には、全部で5つのモードがある。1つは先に紹介した、デモプレイを見てルールを覚えるDEMONSTRATION。あと4つはこれから紹介する、TRAINING PLAY、MATCH PLAY、TOURNAMENT、2PLAYERS GAMEの各ゲームモードだ。いろいろなモードで遊んでみて、バックギャモンの腕をみがこうぜ。



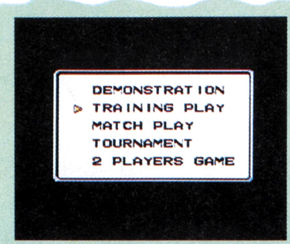

ゲームモードはこの5つの中から選べるぞ



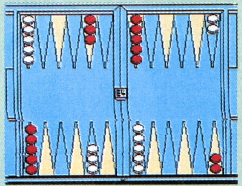
腕を上げたら、MATCH PLAYモードなどにも挑戦しよう

## TRAINING PLAY

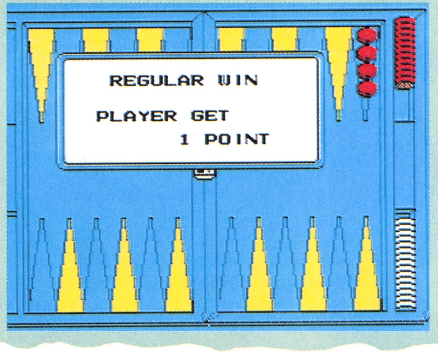
TRAINING PLAYモードは、初心者のためのコンピュータ対戦モードだ。ルールを覚えたばかりの人が、実戦形式でゲームの流れや駒の進めかたを覚えることができるぞ。コンピュータのレベルは初心者用になっているので、安心して挑戦しよう。




TRAINING PLAYモードを選んでみたぞ



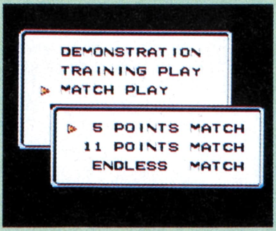
ダイスを振って、プレイスタートだ



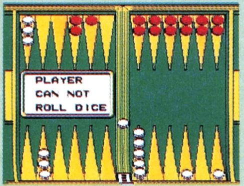

このモードでは、コンピュータもあまり強くない

## MATCH PLAY

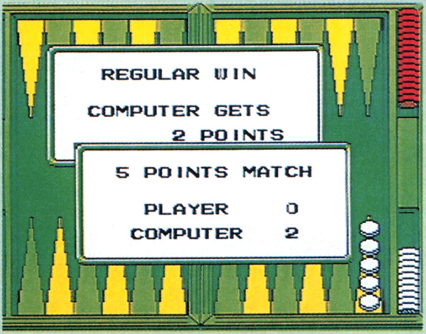
MATCH PLAYモードは、1人用のコンピュータ対戦モードだ。5ポイントマッチ、11ポイントマッチ、エンドレスマッチ（得点設定なし）の3種類のゲームが選択できるぞ。ポイントマッチでは、設定した得点に達するまでゲームが繰り返されるぞ。




ポイントを選んでから始めるようにしよう



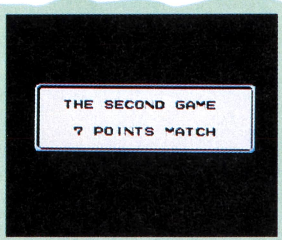

やばい、ダイスを振ることができないぞ



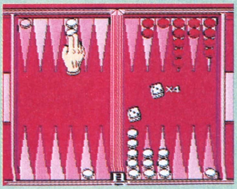

あっさりコンピュータに負けてしまったぞ

## TOURNAMENT

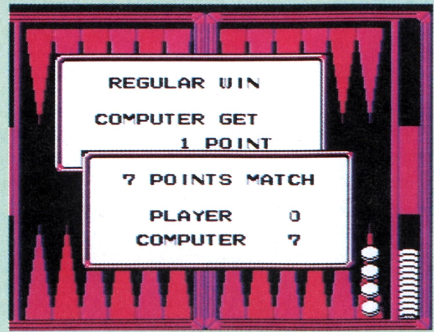
TOURNAMENTモードは、1人用のコンピュータ相手のトーナメントゲームだ。4回勝つと優勝となるが、その前に負けてしまうとゲームオーバーになってしまうぞ。ポイント設定は1回戦5ポイント、2回戦7ポイントのようにだんだん増えていくぞ。




勝ち進むに従って、ポイントも増えていくぞ



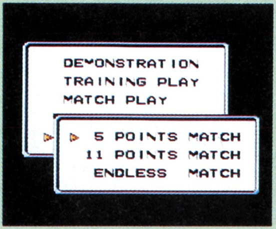
これで一気に4回駒を動かすことができるぞ



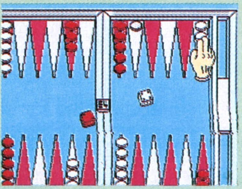

流石にコンピュータも強くて、かなわなかった

## 2PLAYERS GAME

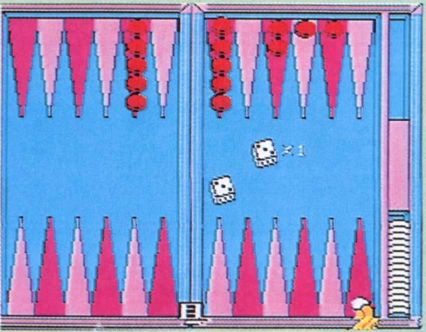
2PLAYERS GAMEは、2人用の対戦モードだ。ゲーム内容はMATCH PLAYと同じように、5ポイントマッチ、7ポイントマッチ、エンドレスマッチの中から選んで戦おう。友達と白熱した戦いになることうけあいだぞ。




まずポイントを選んでからゲームをスタートしよう



白をⅠコンで、赤をⅡコンで操作するのだ



どうやら白の勝ちになりそうだ

# insector X

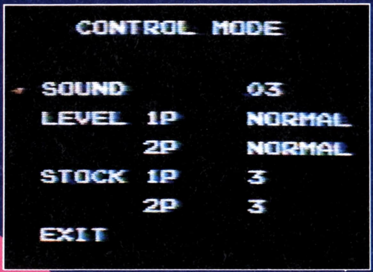
インセクターX

アクション・シューティングの決定版!!敵の野望を阻止できるか!?

# どうちがおもしろいか

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。












ファミリーコンピュータ用ROMカセット

**好評発売中!!**

**価格5,900円**

※上記価格には消費税が含まれていません。

全世界に宣戦布告したボッコマン博士のお陰で、世界中が大混乱。これに立ち向かうために超一流の天才少年アニーとミューの2人が選ばれたのだ。世界各国で共同開発された、対昆虫兵器“インセクティ・ウエポン”を手に、敵の支配する“バグロイド・エリア”へ侵入するのだ。新しいタイプのアクション・シューティング・ゲームの登場だ。


**株式会社タイトー**

本社:〒120 東京都千代田区平河町2-5-3

タイトーソフト情報局

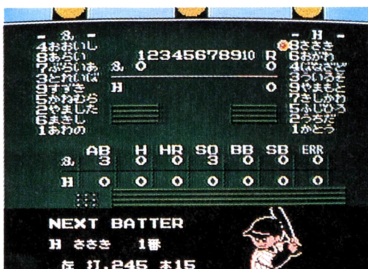
東京 03(239)4000 高松 0878(33)6340

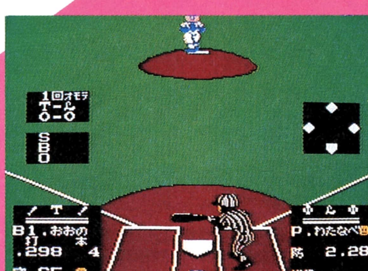
キャッチ・ザ・ハート ―― TAITO

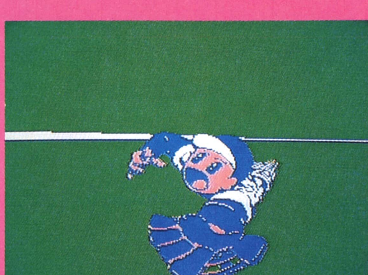
# 究極ハリキリスタジアムIII

シリーズ第3弾！
さらに進化を遂げて
キミの腕に挑戦だ!!

# 白黒ハッキリしろ!!








"ハリキリスタジアム" シリーズ第3弾ついに登場！
モードは1P・2P・ペナントレース・エディット他全6つ。試合をするごとに打率・防御率が変化したり、画面的にもズームアップシステム等も大幅に変更され迫力あるゲームを展開します。エディット機能も充実して、各選手のデータが細かく設定できるから、自分だけのチームを作って、ペナントレースの優勝をめざしてガンバろうぜ！

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

発売月未定

価格未定

JALECO

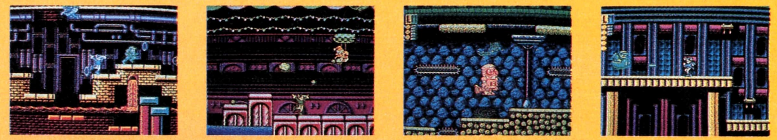
# JALECO WORLD

## マジカル・ファイティング！ジャレコワールドに、また一人ヒーローが生まれた。




# MAGIC John™
## マジック・ジョン

ニュータイプのマジックアクション登場！　アイテム制をなくしてマジックポイント制を導入。ライフ復活、攻撃、防御を残りのMPから判断して戦おう。ライオンやタカ等への変身、各ラウンド間のストーリービジュアルもあって気分は最高！〈マジック・ジョン〉すべてを魔法によって戦う横スクロール・アクションゲームだ！



**9月28日発売**

ファミコン用カセット ¥5,600（消費税別） JF-30



キミのがんばり度が点数になって現われる新システム（採点モード）搭載。

2M＋1M（音声合成付）

採点モード搭載

# 燃えプロ！'90 感動編™

**緊急連絡**

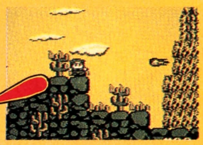
**お待たせしました。燃えプロ'90感動編、本日追加発売。いままで買えなかったキミ、お店へ急げ!!**

**本日追加発売!!**

ファミコン用カセット¥6,500（消費税別）JF-29



# おいらじゃじゃ丸！世界大冒険™



さくら姫がさらわれた！
姫をさらって行ったのは、西洋の悪魔界のボス"サタン"。
さあ、さくら姫を救うため、行け　じゃじゃ丸!!
ジャレコの人気キャラじゃじゃ丸が遂にGAME BOYに登場だ！ファミコン用ソフト「じゃじゃ丸撃魔伝」とは、ひと味もふた味も違ったオモシロさになったんだ。今度のじゃじゃ丸は横スクロールのアクションゲーム。小さなじゃじゃ丸が海を越え、世界を舞台にコミカルで痛快な大冒険へむかうストーリーなんだ。さあ、どこでも持って行けるゲームボーイでキミと冒険だ！



**9月28日発売**

ゲームボーイ用ソフト
¥3,400（税込） DMG-OJJ




**株式会社ジャレコ**　ジャレコテレホンサービス　東京03（708）4871／大阪06（385）0801

●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03（708）4820（代表）　●福岡／〒812 福岡県福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092（482）6811（代表）



すわって、じっくり
ファミコン派
ばつぐんの操作性
美しいグラフィック
GREMLINS 2
THE NEW BATCH
START!
PASSWORD!
©1990 SUNSOFT
ファミコン版
「グレムリン2」
12月14日発売
¥6,500税別
あなたはどちら』
かわいいギズモが大活躍
グレムリン2
—新・種・誕・生—
いつでも、どこでも
ゲームボーイ派
ゲームボーイ版
「グレムリン2」
12月21日発売
¥3,400税込
TM & ©1990 WARNER BROS., INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ゲームボーイは任天堂の商標です。
10月26日発売
ファミコン史上初
ダブルカセット
親ガメ
子ガメ
開幕せまる
SUN CLUB
親ガメのみ
定価 ¥5,900税別
なんてったって!!ベースボール
SHANGHAI·II
"Shanghai II... It's a game of mystery. It dates back to an ancient Chinese game, Mah-Jongg. It has outlived the test of time over 30 centuries. Play it for yourself. Shanghai II will strike you with incredible depth of wonder.
好評発売中
上海II
¥5,500税別
PANTHER 豹配列
MONKEY 猿配列
SHANGHAI·II
©1989 ACTIVISION
©1990 SUN ELECTRONICS
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テレフォンサービス
0587-55-1120
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250
TEL〈0587〉55-3500


FAMICOM FAMILY
天下を盗る！
これぞ男の
ロマンである！！
出羽 最上
越後 上杉
陸奥 伊達
能登 前田
甲斐 武田
相模 北条
駿河 今川
時は平成二年九月八日（予）
初陣を飾りたてまつる。
金六千八百円也
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
お問い合せ先
☎03-847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第３ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

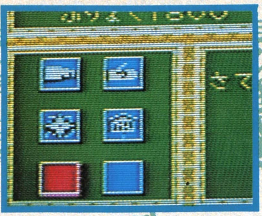
## 巷に氾濫するシミュレーションどもを打ち倒す!

### 戦国の名勝負基之三 長篠の合戦
### 無敵の武田の騎馬隊ついに敗れる!!

武田信玄は上洛をまえにして病死。しかし、その子勝頼が武田の家督を継ぎ、いぜん最強の騎馬隊を率いていた。武田軍に先の三方ケ原の戦いで破れた徳川家康・織田信長の連合軍。つぎは必ずと心に誓っていたのだろうか、はたまた時代のなせるわざか、次ぎの長篠の合戦では今までの戦いを根底からくつがえす戦法が織田信長の手によってあみだされたのだ。

騎馬隊と足軽隊が主体の古典的な戦法から鉄砲を前面に押し出し、主力として使った近代的な戦法である。敵の騎馬隊の進軍をくい止める柵をつくりそこから横一列の鉄砲隊を数隊並べる方法である。これによって玉込めの時間をかせぎ、連続した一斉射撃が可能となった。

上洛を目指す武田軍。阻止せんとする織田・徳川の連合軍。再び、三河の長篠で激突!5月21日織田・徳川連合軍鉄砲隊が一斉に火を吹いた……!! 次々と繰り出される攻撃にさしもの武田の勇将猛卒のほとんどが討ち死に、無敵の武田軍はついに敗退する。



忍者を送り込んで相手を混乱させよう。



カードを引いて国盗り、くにとりー!



まあなんて庶民的なんでしょう。坊主めくりまである。吉と出るか凶とでるかはあなたの運次第!



これがうわさの一騎討ちモード。戦況は不利でも大将の首さえもらえば、他の奴等なんてめじゃない!大逆転だ!!



絶対便利、分かりやすさの追求。アイコン選択コマンド入力。




ROMカセット S-RAM
(セーブ機能付き)

**9月8日発売予定 ¥6,800(税抜)**

tonkin house

# GUN NAC

## シューティングに理屈はいらない!

ハチャメチャ・サイバーパンク・シューティングゲーム



### ガン・ナック

なぞのウナギ大王タラッタ，うなるニンジンミサイル，マッチにロウソク雨あられ。必殺の『ウォーターボム』，究極の『ドラゴン・ナパーム』とは? ハチャメチャギャグ満載，「笑撃」のシューティングゲーム急接近!!



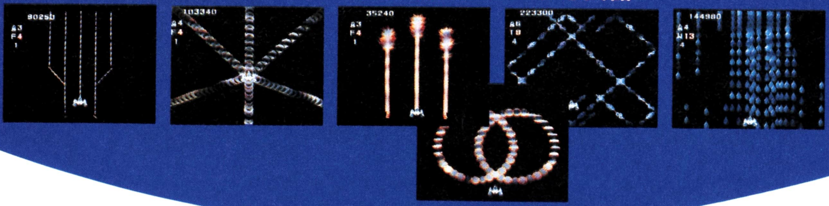


10月5日発売
定価6,000円(税別)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY

さまざまなユニークな武器



対戦型
1人でも遊べます

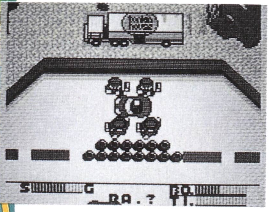
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。

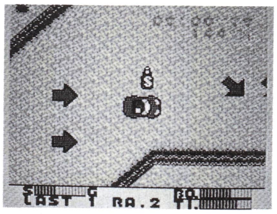
## 狙え！ポールポジション



トンキンハウスのGB(ゲームボーイ)スポーツシリーズ第3弾!
マッチ方式・タイム方式など，ゲームのはばを広げる5種類のレースモード。カントリー・山岳・ジムカーナ，その他変化にとんだサーキットは全20コース。6人のレーサーから選手を選ぶドライバーセレクト方式など，ゲームボーイの小さな体に楽しみ満載!!

10月19日発売／定価3300円(税込)





# Roadster
ロードスター

TONKIN HOUSE：東京都文京区本駒込6-14-9 〒113


商売RPG
知恵と勇気と金もうけ
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
虹のシルクロード
〜ジグザグ冒険記〜
3メガ+バッテリーバックアップ付
じっくりねかせて、オモシロクしました。
11月中旬　虹シル、ついに登場。
いくらガマン強い諸君たちも、「虹シル」の発売延期は、
かなりイライラしたにちがいない。申し訳ない。
しかしついに発売が決定した。これはオモシロイ。期待してくれ。
発売まであと少し。いままで待ったことを考えれば、
もう手に入れたも同じことであろう。
発売元ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
㈶NHKサービスセンター ㈱I&S(アイ アンド エス)

# 試験直前、あふれるように思い出す!!





# 驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉



## キミのライバルはもう、やっている!

## 「その時、"私は天才!"なんて思ったほど」

北川れなさん 高知県(中3)

(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

### 平均点が20点もアップ!



港 真佐夫くん 北海道(中3)

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

### 苦手だった英語が今では得意教科



菊地香織さん 岩手県(高1)

「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていたのですが、記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

## 必勝!!

**高校受験**
**大学受験**
**資格試験**

### 「自信」や「ヤル気」もわいてきた!



佐藤貞人くん 千葉県(中2)

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

### 模試で最高点、志望校も太鼓判。



西田幸司くん 福井県(中3)

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

### 1時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん 宮崎県(中3)

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字変換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

**キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。**

### こんなに効果的な勉強法があったなんて!



藤島陽子さん(20) 神奈川県
〈早稲田大学教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

### 楽しみながら短時間で覚えられた!



市村洋子さん(16) 東京都
〈都立第2商高合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

### 受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

### 徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。だからこそ**記憶術なのだ。**暗記物などゲーム気分でかる〜い調子で覚えられる。勉強だって楽しくなるし、脳ミソまでなおさらサエてくるんだぞ。

どうせタダなんだから、まずは気軽に資料を取り寄せよう!そうすれば記憶術の良さがもっと詳しくわかるはずだ。

●記憶術講座では、高校受験コース・大学受験コース・一般コースの他に、小学5〜6年生向きの**ジュニアコース**も設けています。漫画中心のとても楽しいテキストなので誰にも無理なくマスターできます。

←記憶術各コース別の詳しい

## 案内書無料プレゼント

**この信じられないような、暗記術が君のものになる!!**

- 理数系の公式なんかは、超ラクラク!
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日!
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる!
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる!…etc


東京☎(03)317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

# よくわかる

## ファミコンゲームの攻略本

好評発売中！

**徳間コミュニケーションズのファミコン完全攻略テクニックブックシリーズ**












発売・徳間コミュニケーションズ　東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル

| 規格番号 | 書　　名 | 定価 | 本体価格 | 規格番号 | 書　　名 | 定価 | 本体価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CBS-22 | ウルティマ～恐怖のエクソダス～ | 610円 | 592円 | CB-906 | ウルティマ～聖者への道～ | 650円 | 631円 |
| CBS-39 | ウルティマ　完結編 | 410円 | 398円 | CB-907 | 超人ウルトラベースボール | 480円 | 466円 |
| CBS-55 | 飛龍の拳II | 610円 | 592円 | CB-908 | ダンジョン＆マジック | 480円 | 466円 |
| CBS-65 | ファミコンウォーズ | 610円 | 592円 | CB-909 | ウルティマ～聖者への道～完結編 | 480円 | 466円 |
| CBS-67 | イース | 610円 | 592円 | CB-911 | 遊遊記 | 480円 | 466円 |
| CBS-71 | 大戦略 | 530円 | 515円 | SB-301 | GAME BOYスーパーヒントブック テトリス | 480円 | 466円 |
| CBS-77 | 貝獣物語 | 410円 | 398円 | SB-302 | GAME BOYスーパーヒントブック 倉庫番 | 480円 | 466円 |
| CBS-82 | 忍者龍剣伝 | 410円 | 398円 | SB-303 | GAME BOYスーパーヒントブック ハイパーロードランナー | 480円 | 466円 |
| CBS-83 | ZOIDS2 | 560円 | 544円 | SB-304 | GAME BOYスーパーヒントブック パズルボーイ | 480円 | 466円 |
| CBS-84 | グラディウスII | 430円 | 417円 | SB-305 | GAME BOYスーパーヒントブック セレクション 選ばれし者 | 480円 | 466円 |
| CBS-85 | がんばれゴエモン2 | 430円 | 417円 | SB-306 | GAME BOYスーパーヒットブック ネメシス | 480円 | 466円 |
| CBS-87 | ハイドランド3 | 430円 | 417円 | CBS-209 | ファミコン スーパーマリオブラザーズ3 パーフェクトガイドブック | 820円 | 796円 |
| CB-88 | ドラゴンスピリット | 430円 | 417円 | CB-210 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック① | 850円 | 825円 |
| CBS-89 | ジーザス | 430円 | 417円 | CB-211 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック② | 850円 | 825円 |
| CB-90 | ホームランナー | 430円 | 417円 | CB-212 | ゲームボーイ パーフェクトガイドブック③ | 800円 | 777円 |
| CB-91 | ドラゴンバスターII | 440円 | 427円 | CB-213 | ファミコン野球ゲーム パーフェクトガイドブック | 800円 | 777円 |
| CB-92 | ベースボールスター | 440円 | 427円 | SB-201 | PCエンジン完全攻略マニュアル RPGスペシャル（魔界八犬伝シャダ・死霊戦線・アウトライブ） | 790円 | 767円 |
| CB-93 | ファミコン探偵倶楽部2① | 440円 | 427円 | CB-401 | PCエンジン源平討魔伝完全攻略マニュアル | 820円 | 796円 |
| CB-94 | ファミコン探偵倶楽部2② | 440円 | 427円 | CB-910 | ヘラクレスの栄光II | 480円 | 466円 |
| CB-95 | スーパーマリオブラザーズ3⑤総集編 | 900円 | 874円 | CB-912 | バットマン | 480円 | 466円 |
| CB-96 | スーパーチャイニーズII | 440円 | 427円 | CB-913 | 悪魔城伝説 | 480円 | 466円 |
| CB-97 | チャイルズクエスト | 440円 | 427円 | CB-915 | ファミスタ'90 | 480円 | 466円 |
| CB-98 | 究極ハリキリスタジアム | 440円 | 427円 | CB-916 | がんばれゴエモン外伝 | 580円 | 563円 |
| CB-99 | ケルナグール | 440円 | 427円 | CB-917 | スーパー魂斗羅 | 480円 | 466円 |
| CB-901 | MOTHER① | 440円 | 427円 | CB-918 | 忍者龍剣伝II | 480円 | 466円 |
| CB-902 | MOTHER② | 440円 | 427円 | CB-920 | キャッスル・クエスト | 480円 | 466円 |
| CB-903 | ツインビー3　ポコポコ大魔王 | 440円 | 427円 | CB-922 | イーストII | 620円 | 602円 |
| CB-904 | コズミックウォーズ | 440円 | 427円 | CB-921 | 飛龍の拳III | 620円 | 602円 |
| CB-905 | 激闘プロレス | 440円 | 427円 | | | | |



※品切れの場合はご容赦下さい。


SUPER Famicom
POPULOUS™
ポピュラス
12月21日。いよいよ、神が立ち上がる。
SUPER Famicom

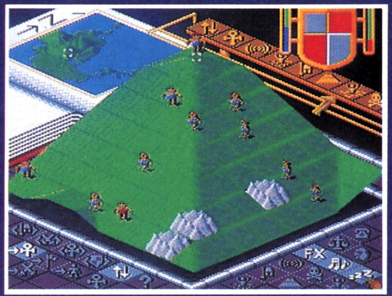


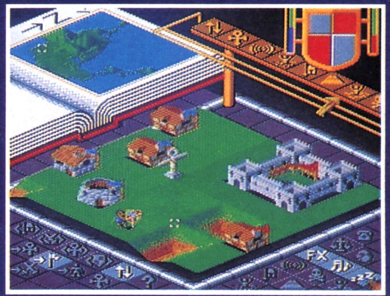

# パソコンゲームで世界的に ヒットした「ポピュラス」が ついにスーパーファミコンに出現!

**価格8,800円(税別)　一人用**

ポピュラスは、プレイヤーが全能なる神になることから始まる。神の使命は天空から地上世界を眺め、様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら民族の統一を目指していくことだ。人間たちは、悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続けるのだ。はたして君は「神の中の神」になれるだろうか。

(画面写真は開発中のものです)





**スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にスーパーファミコン・スペシャル編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールドがある。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終わらない、超熱中型スーパーリアル・シミュレーション。それが「ポピュラス」なのだ。**

IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ――03(343)8911


00000馬力。
日本、
新たな強敵の名は「地獄王」だ！
地獄の底からよみがえったこいつが本当の鬼の王様だ!!地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃこいつにはかなわない…。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!!必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!!頼んだぞ!!
●キジ「ケンケン、桃太郎さん、物を運んだり、医者を呼んだりできるようになりました」
●猿「キッキッ、桃太郎さん、私は全体マップを見たり野宿をしたりする特技があります」
●犬「ワンワン、桃太郎さん、偵察やお使いなどの、新しい仕事をおぼえました！」
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
鬼の形になった氷の塔。
村人が金太郎アメに…
ウサギとカメの競争だ。
海中にある美しい龍宮城。
ユニーク!!横画面の塔。
桃太郎伝説II
PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK
©1990 HUDSON SOFT
発売日未定
価格未定
ゼッタイもらえるプレゼント!!
「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送ってください。全員に、他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ！詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね。
バッテリーバックアップシステム
天の声2
楽しく遊ぶための必需品！
好評発売中//2,600円(税別)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622


Enjoy Hudson
友情10
11人でどーだ。
●浦島「乙姫様からいただいた乙姫の術で、桃太郎さんの鬼退治に協力しますよ」
●金太郎「力なら、誰にも負けねえさ！桃太郎、いっしょに鬼退治するべえ」
これぞ!!エンターテイメント。
潮吹きの村を行く桃太郎とその仲間たち。瞬間最大人数はなんと17人だ!!
背が高いのが新キャラ「デカたろう」だ！
ギャグキャラも一新！
投げる「金のもうじゃ」！
踊る「ラッキーおにダ」！
PCエンジンをもっている人全員に遊んで欲しい!!超エンターテイメントRPG堂々の完成をお知らせします。
PCエンジンの新作情報が聞ける
テレホンPCランド
一番近いところに電話してくれ!!
札幌011-814-9900
東京 03-260-9901
名古屋052-586-9900
大阪 06-251-9900
広島082-814-9900
福岡092-713-9900

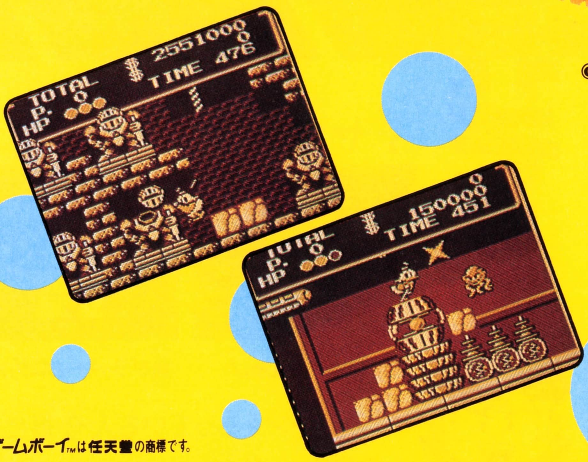
CAPCOM

Nintendo GAME BOY™

## GBの中(なか)をスクルージおじさんがホッピング&ジャンプ!!
## さてさて、今度(こんど)はどんな夢冒険(ゆめぼうけん)がはじまるのだろう。




© The Walt Disney Company
Produced by 1990 CAPCOM CO.,LTD.




ワンパクダック達(たち)が今度(こんど)はゲームボーイ版(ばん)で大活躍(だいかつやく)。MAPもさらにおもしろさを増(ま)してリフレッシュ!スクルージおじさんの得意技(とくいわざ)のホッピングジャンプもボタン1つでできるようになった。ますます楽(たの)しくなったぞ。

**ゲームボーイ™用カセット アクションゲーム**

**9月21日発売** **定価3,300円**

この価格には消費税は含まれております。

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

**カプコンレーシングチーム2カーエントリー!! 第8戦 9月22日(土)・23日(日)**

株式会社カプコン® 本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438


CAPCOM
ボスキャラの登場にロックマン大発奮!!
ROCKMAN 3
Dr.ワイリーの最期!?
TM
20XX年、スーパーロボット"ロックマン"の活躍で、地球は再び平和を取り戻した。敗れたDr.ワイリーは改心し、世界平和のための巨大ロボット"γ"の研究に協力していたのだが…。突然惑星でロボットたちの反乱が起きた。またしてもワイリーの陰謀なのか?それとも異星人の侵略か?愛犬ラッシュを従えてますますパワーアップ!!さあいよいよ決戦だ!!
ファミリー コンピュータ™用カセット
ROMカートリッジ・アクションゲーム
9月28日発売
定価6,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
© 1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
Panasonic
Championship'90


常識をこえた
スーパー・ハンドヘルド・ゲーム!!
人気のナムコワールドが6種類、勢揃い。
namco
©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
WOW
KAN
ファミスタ'91
namco
SOUND ON/OFF
MODE
HOME RUN!
2B/LO
HB/HI
1B/CURVE
3B/SHOOT
©1986 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
原寸大
ウルトラ3大特長
●飛び出す音
●バッグンの操作性
●画面バッチリ
10月下旬発売
¥2,980
単Ⅲ乾電池2本使用(別売)
人気のナムコワールドが、勢揃い!!
FINAL LAP
SPLATTERHOUSE
Galaga '91
PAC-LAND
DRAGON SPIRIT
バリエ情報局
☎03-5272-3660
●発売元：株式会社 バリエ 〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6丸おビル4F TEL03-5272-3535(代)
VARIE
VARIE CORPORATION

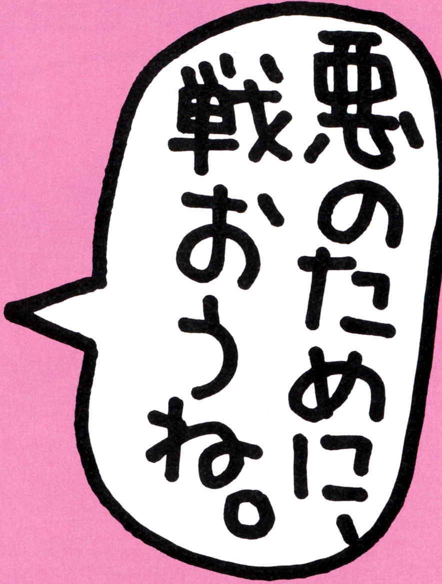


剣よ
我に
応えよ!
ディアーネが、ルフィーアが、ミリエーヌが、サーラが、
ゲームボーイで新たな伝説の1ページを記す……
山も森も、洞窟も城さえも一枚のカードに封じ込められた
ナゾのワンダーランドで、目指すはカードの王の居城。
行く手にはなにが待ち構えているのか。
恐れるなモンスターメーカーの勇者たちよ!
呼び出せ、カードモンスター!カードRPGの魅力をキミは見たか!?
モンスターメーカー
カードゲームでおなじみのあの
モンスターメーカーのヒーローたちが
カードR・P・Gに生まれ変わって、
ゲームボーイに遂に登場!
12月発売予定
MONSTER MAKER
©翔企画
予価¥3,500(税込)
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です
ソフエル ファミコン 情報
東京☎03-250-1800
大阪☎06-310-1810
SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F



ファミリーコンピュータ™用カセット
優勝はもちろん、今度のネライは三冠王だ！
野球
THE ペナントリーグ
ホームランナイター'90
チーム成績はもちろん、打者や投手の個人成績もバッチリとセーブ！今度のネライは三冠王だ！
好評発売中!!
希望小売価格6,300円(消費税別)
(バッテリーバックアップ付)
Little Magic
リトルマジック
戦闘・戦略
戦闘と戦略、すべての人を熱中させるゲームだ！
アイコン表示による簡単操作、戦闘画面はアクションシーン。3つのモードで楽しさ3倍！
好評発売中!!
希望小売価格6,300円(消費税別)
(バッテリーバックアップ付)
ないものは、ない!?
目の前を通り過ぎた一頭の犬が、神宮寺三郎の記憶の底を…。
探偵捜査
探偵 神宮寺三郎
時の過ぎゆくままに
一年前に起きた"あの事件"。回想の糸をたどる神宮寺の想いに去来するものは…。シリーズ第4弾登場!!
9月28日発売予定
希望小売価格4,900円(消費税別)
対戦型
GAME BOY
ビリヤードゲームの名作がゲームボーイに登場！
サイドポケット
9ボールにポケットゲーム。対戦型ゲームも組み込まれて、これはもう、オリジナル・ビリヤード!?
好評発売中!!
希望小売価格3,300円(消費税込)
© 1990 DATA EAST CORP.
ファミリーコンピュータ・ゲームボーイは任天堂の商標です
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL.03-398-5317・5425



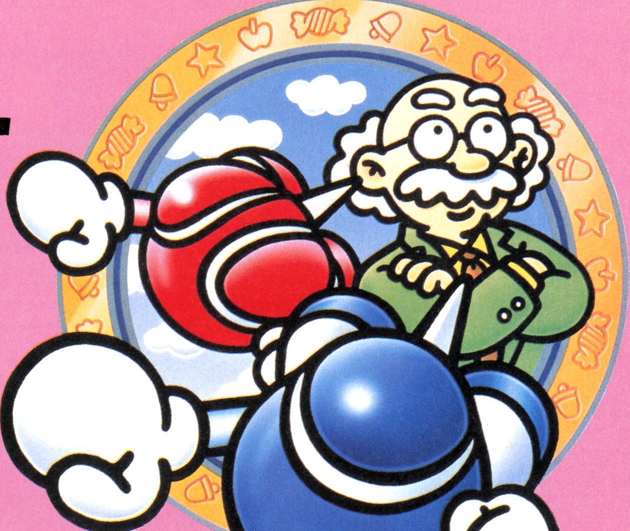



「ツインビーだ!!」Dr.ニッキ氏

ゲームボーイ™用カセット

## 元祖コミカルシューティング。

**10月12日発売 3,500円（税込）**

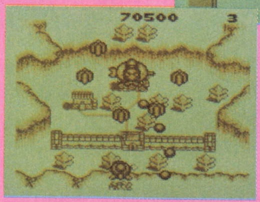


出演

GB「ツインビーだ!!」Dr.ニッキ

FC「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」大魔王ガラモス




Dr.ニッキ　こんにちは悪者博士Dr・ニッキです。

大魔王ガラモス　ワシが大魔王ガラモスだ！

Dr.ニッキ　ふふん。博士だから私の方が偉いんじゃもんねー。

ツインビーだ!!™

対戦型
1人でも遊べます



KONAMI
GAME BOY用
カセットシリーズ
好評
発売中
T.M.N.T.
3,500円(税込)
クォース
3,300円(税込)
ネメシス
3,500円(税込)
ドラキュラ伝説
3,300円(税込)
モトクロス
マニアックス
2,900円(税込)
ケースボーイ
1,500円(税込)
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道】札幌011(241)4900
【東北】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000
【関東】東京03(262)9110　【北陸】新潟025(229)1141
【関西】大阪06(334)0399　【四国】松山0899(33)3399
【九州】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977
コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番2号
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ゲームボーイは任天堂の商標です。
表示価格には消費税は含まれておりません
KONAMI
悪者対談。
やっちゃおうね。
「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」大魔王ガラモス
ファミコン®用カセット
かわいいドラキュラ大活躍。
10月19日発売予定 予価5,800円
あくまじょう
悪魔城すぺしゃる
ぼくドラキュラくん
TM
©KONAMI 1990
大魔王ガラモス　3回も「ツインビー」にやられたくせに?
Dr・ニッキ　「ドラキュラくん」なんか子供じゃねえかよ。
大魔王ガラモス　あのね「ドラキュラくん」は強いんだかんね。タメ撃ちしたり、コウモリに変身したり、天井歩いたりするんだもんね。
Dr・ニッキ　あーそー。「ツインビーだ!!」なんか2人同時プレイで合体攻撃してくんだぜー。
大魔王ガラモス　「ドラキュラくん」はね、巨大振子とかジェットコースターとか地下鉄の屋根の上とか、どこでも来ちゃうんだぜー。
Dr・ニッキ　「ツインビーだ!!」はやられても魂取って、またパワーアップするんだもん。やってらんないよ。
大魔王ガラモス　ワシね「ドラキュラくん」用に強力なボス用意した。まどうしさん親子、にわとりさん、めがみちゃん…。
Dr・ニッキ　なんだそりゃ。へんなの。「ツインビーだ!!」なんか今までのボスオンパレードがあるもんね。
大魔王ガラモス　でも強いんでしょ「ツインビーだ!!」の2人組は。
Dr・ニッキ　「ドラキュラくん」も強いね。どーしよー。
大魔王ガラモス　どーしよーもこーしよーもあなた、やるっきゃないですよ。
Dr・ニッキ　そーだ、そーだ。悪のためにガンバルぜ!!

# 10

OCTOBER 1990

## 新作ソフト発売日

5日 ●ガンナック ★トンキンハウス♣6000円（別）
12日 ●ダウンタウン熱血行進曲 ★テクノスジャパン♣6200円（別）
19日 ●ぼくドラキュラくん ★コナミ♣5800円（別）
19日 ●まじゃべんちゃー ★徳間書店♣5800円（別）
19日 ●ブラッディ・ウァリアーズ ★東映動画♣6200円（別）
19日 ♥パニックスペース ★徳間書店♣500円（込）
21日 ●シャッフルパックカフェ ★ポニーキャニオン販売♣6200円（別）
21日 ●AD&Dヒーローオブランス ★ポニーキャニオン♣6200円（別）
26日 ●パチ夫くん3 ★ココナッツジャパン♣7980円（別）
26日 ●アストロ・ファング ★A-WAVE♣6700円（別）
26日 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣5900円（別）
27日 ●ドラゴンボールZ ★バンダイ♣7800円（別）
下旬 ●水島新司の大甲子園 ★カプコン♣6500円（別）

記号のみかた
●カセット ♥ディスクカード書き換え
★メーカー名 ♣予価
（別）消費税別（込）消費税込み

## 雑誌発売日

5日 ファミマガNo20発売日
8日 メガドライブFAN11月号発売日
16日 ゲームボーイマガジンVol. 5 発売日
19日 ファミマガNo21発売日
30日 PCエンジンFAN12月号発売日

| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY | WEDNESDAY | THURSDAY | FRIDAY | SATURDAY |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9/30 | 1 くにお | 2 姿三十朗 | 3 七瀬 遙 | 4 鷹峰 昇 | 5 森本健一 | 6 一条勇人 |
| 7 桃園里美 | 8 鮫島 力 | 9 五月女光 | 10 前田 亨 | 11 吉野光明 | 12 鷲尾修二 | 13 清水浩一 |
| 14 島田真美 | 15 服部竜一 | 16 服部竜二 | 17 早坂良麻 | 18 望月 駿 | 19 小林政男 | 20 音無京助 |
| 21 藍原 静 | 22 豪田 剛 | 23 五代 奨 | 24 西村成孝 | 25 沢口靖夫 | 26 熊田重蔵 | 27 速水 武 |
| 28 霧島裕子 | 29 藤堂 護 | 30 先生 | 31 おやじ | 11/1 | 2 | 3 |



スーパーファミコン特報

# SUPER MARIO WORLD™

SUPER MARIO BROS. 4

## スーパーマリオワールド



## 「恐竜ランド」で繰り広げられるマリオとルイージの冒険活劇!!

スーパーファミコンでスーパーパワーアップしたアクションのその全ぼうを、8ページにわたって徹底スクープ特報!! 新たなアクションや、新しいキャラ、仕掛けなどドーンと大紹介!!

**11月21日発売予定 任天堂 8000円** 消費税別

| カセット | 4M |
| --- | --- |
| バッテリーバックアップ | |
| アクション | |

# またまたピーチ姫がさらわれた!!

『スーパーマリオワールド』はストーリー的にもゲーム内容的にも『3』の続編的なモノ。コースをクリアすると道が開けて先に進むことができるというシステムも『3』と同じ。だが、各ワールドごとにマップは分かれておらず、下にある全体マップの中にすべての冒険が集約されている。また、『スーパーマリオワールド』では、一度クリアしたコースには何度でも挑戦することが可能。




⇧コースをクリアすると道が開けたり、地形が変化して先に進める

## 『スーパーマリオワールド』ストーリー

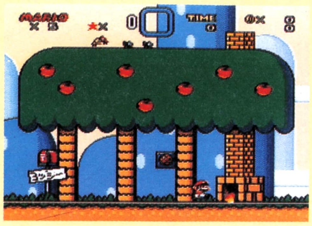
とにかくクッパは懲りない。南の島、『恐竜ランド』にバカンスを楽しみにやって来たピーチ姫をまたしても連れ去ってしまった。同行したマリオとルイージは大あわて。そんなにピーチ姫が好きなのか? はたまたマリオたちにかまってほしいのか?

なにはともあれピーチ姫を捜しに島中を歩いていると、あちこちに奇妙な卵が…。なんとクッパは現地に住むドラゴンたちをみーんな卵の中に閉じこめてしまったらしい。

かろうじてカラを割り脱出したスーパードラゴン、ヨッシーからその話を聞いたマリオたちは、彼の仲間も助ける約束をした。もちろんヨッシーもいっしょだ。

2人とヨッシーの冒険は始まったばかり。でも『恐竜ランド』は意外と広い。敵も以前よりうんとパワーアップしている。ここは新しい仲間、ヨッシーと力を合わせてコツコツと島中を冒険しなくちゃいけないみたいだ。

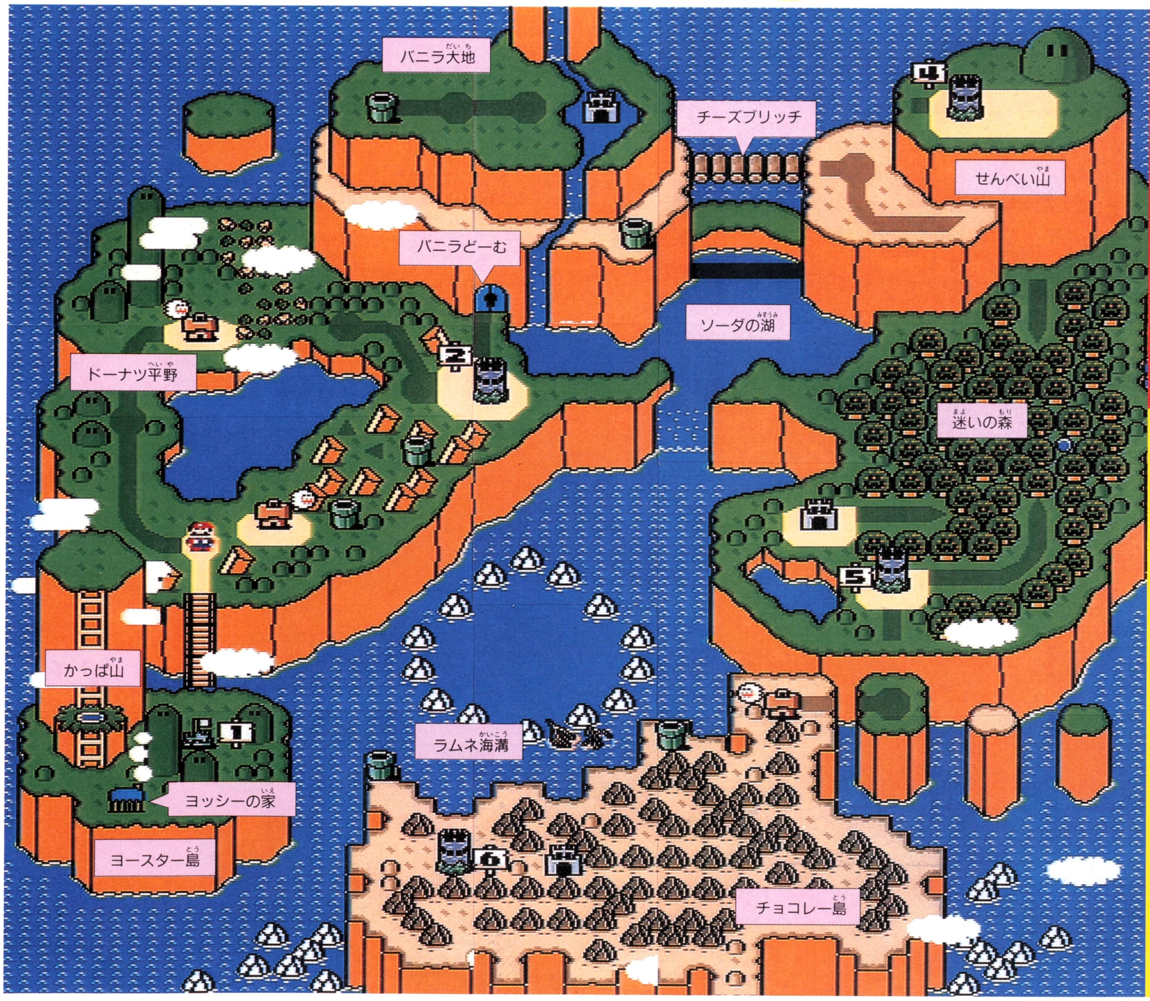
ピーチ姫や他のドラゴンたちに会えるのはいつだろう…。




⇧またまたピーチ姫がさらわれてしまった!! クッパのしわざか?

# 「恐竜ランド」全体マップ

これが、これからマリオとルイージが冒険する恐竜ランドの全体マップだ。スタート地点はマップの左下にあるヨースター島のヨッシーの家。マップ上に立てられた立て札は各エリアの最終目的地になっている。ゲームの進行も立て札の順番通りに進んでいくので、このマップを時計回りに攻略することになるんだ。

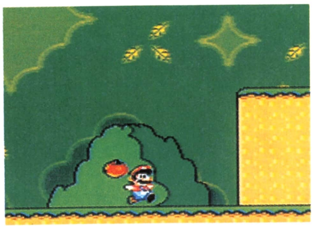


# 基本テクニックをマスター

マリオのテクニックは数あれど、とにかくこれだけは覚えなくちゃならない基本テクニックが次の7つなのだ! 新しいテクも入っているぞ。

## 歩く、走る

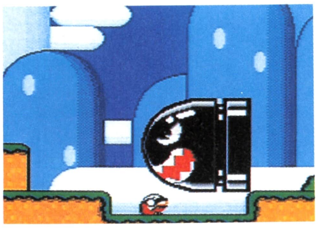
十字ボタンの左右でマリオは歩く。加速するにはBボタンではなく、Yボタンを押しながら移動する。"Yボタンダッシュ"となったわけだ。



Yボタンで加速。加速し続けるとマリオは手を横に広げる

## しゃがむ

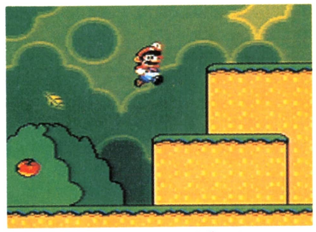
十字ボタンの下でしゃがむ。大きいマリオのときだったらYボタンを押しながら進めば隙間にもぐりこめちゃうぞ。



なんだ、あのでっかいキャラは!! ここはしゃがんでよけるしかないぞ

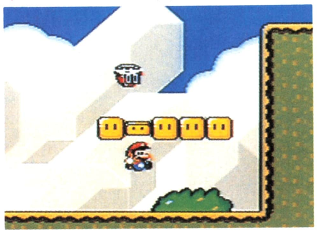
## ジャンプ

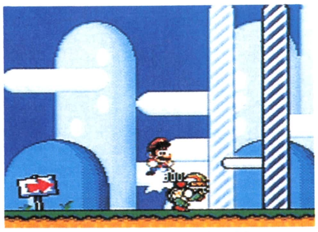
Bボタンでジャンプだ。長く押せば高くジャンプできる。それでももの足りないときはBボタンを押したまま敵を踏むとさらに高く飛べるぞ! もちろん踏んだ敵は一部の種類をのぞいて倒せちゃう。



こちらはBボタンを長く押して高くジャンプしているところ

ブロックの上に乗っている敵を、下からパンチして倒す





ジャンプしたあと、敵の上に乗っかって倒す。基本中の基本ですぞ!!

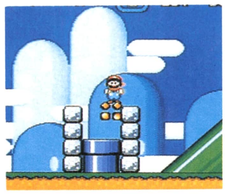
## スピンジャンプ

Aボタンを押すと回転しながらジャンプ。高くは飛べないけど、攻撃力が大きいし、大きなマリオで実行すると、真下のブロックを壊せちゃう。



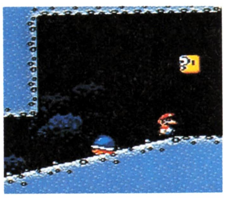
Aボタンを押すとスピンジャンプに!! マリオが高速回転しているのだ

そのまま落下してブロックを破壊!! 大きなマリオでないとできないぞ



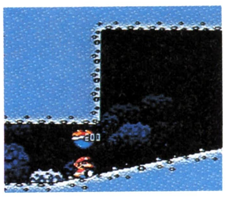
## 坂道をすべる

下り坂はするーとすべって敵とぶつかると勢いで倒せる。上り坂はぴょんぴょんとジャンプしながら上るのが基本。



敵が上がってきたぞ!! ここは坂をすべってやっつけてやろう

十字ボタンを下に入れると下にツツツーとすべりだして敵を攻撃!!



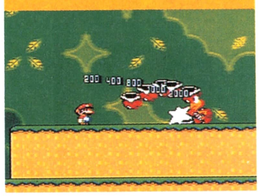
## 物を持つ

敵キャラなどを持ったり、けって敵を倒したりすることは今までもできたけど、なんと今回は真上に投げることもできちゃうぞ。高い場所に飛んでいる敵もこれでイチコロ。とってもウレシイ新機能だ。

Yボタンを押したまま物に接触すると持つことができる



### け る



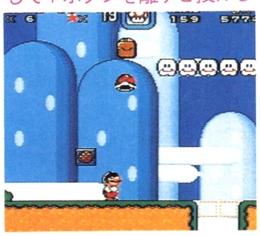
Yボタンを離すと向いてる方向に物をけっとばすぞ!!

### 上に投げる



上に投げるときは、まず上にキーを入れて…

マリオが上を向いたぞ。そしてYボタンを離すと投げる



## 泳ぐ

水の中だってプカプカ泳げるマリオ。今回は物を持ちながら泳ぐこともできちゃう。ということはファイアマリオでなくても水中で物を投げて敵を倒せるってことかな? プレイヤーに親切だよね。



物を持ったまま水の中に飛び込むと、物を持って泳ぐことができる

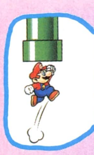
十字ボタンを上に入れながらBボタンを押すと水面からジャンプするぞ



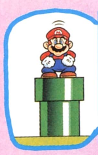
## 土管と扉に入るには…

土管はもうおなじみだよね? 扉は、扉の前で十字ボタンの上を押すだけ。入る場所次第でいろんなコースを楽しめる。

### 上土管



### 下土管



入るにはその方向を押す

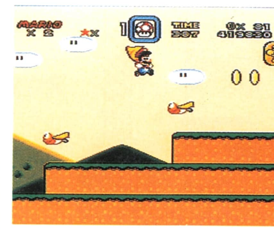
### 扉



扉のところにマリオを重ねて十字ボタンの上

# マリオのパワーアップ

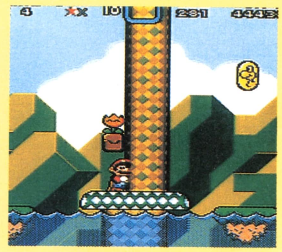
今回のパワーアップは次の3種類。それぞれのパワーアップアイテムを取って変身！
2つ以上アイテムを取ったり、パワーアップ時に別のパワーアップをすると、アイテムが自動的にストックされていつでも取り出せる。



⇧画面上部の中央にあるのがストックされているアイテムだ

## スーパーマリオ

きのこを食べてひとまわり大きくなるという、一番オーソドックスなパワーアップ。
この状態で敵にさわっても普通のマリオに戻るだけで、やられはしないので一安心!?



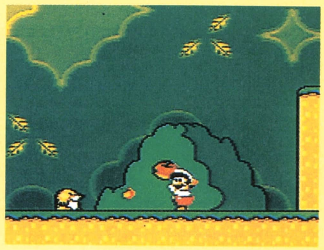
⇧独特の攻撃方法がなくパワーアップの中では一番つまらない

## ファイアマリオ

ファイアフラワーを取れば、ファイアボールを敵に投げつけられるファイアマリオに早変わり。離れた敵も倒せるし、マリオの飛び道具としては、『スーパーマリオブラザーズ』時代から使われている正統かつ伝統的な武器なのだ!?
ファイアボールで倒した敵はコインになるから、しっかり稼がせてもらいましょ。



⇩帽子とシャツが白くなっているのだ



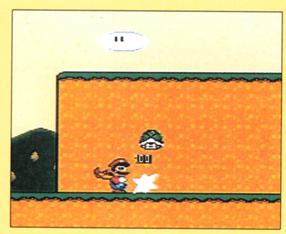
⇧Yボタンでファイアボールを投げる。ファイアで倒せない敵もいるので注意



⇧ファイアボールで倒すと敵はコインに変身。バンバン稼いじゃおう!!

## マントマリオ

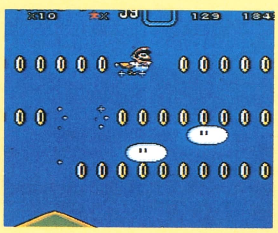
今回初登場のマントマリオはマント羽根というアイテムで変身できる。Yボタンを押すと高速回転して、マントで左右にいる敵を倒せる。スピンジャンプではないので注意。



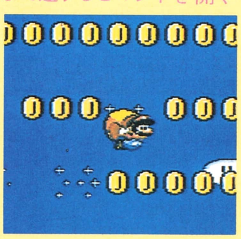
⇧Yボタンを押すと高速回転して、敵を倒すことができる

### 空を飛ぶ

加速しながらジャンプをすると、マントを広げてふわふわ飛べちゃうぞ！『3』のシッポマリオに似てるけど、今回は連打しなくてもYボタンを押し続けるだけでいいのだ。



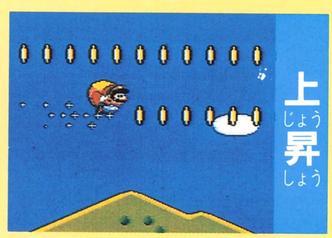
⇧手を横に広げるまで走り、Yボタンを押したままジャンプ!!



⇩Bボタンを離すか、上限まで達するとマントを開く

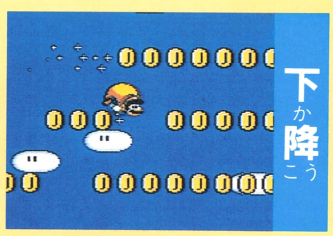
### 上昇、下降

飛行中に下降したいときは進行方向に、上昇したくなったらその逆方向に十字ボタンを押す。前から吹く風を受けたりよけたりする感じかな？下降し続けて敵の上に落ちるとその敵を倒すことができる。ボディプレスというテクだ。





⇧進行方向の逆方向に十字ボタンを入れると上昇。タイミングをうまく…





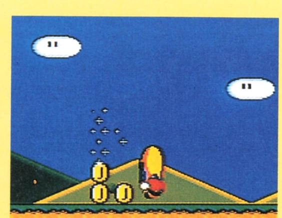
⇧進行方向に十字ボタンを入れると下降。ハンググライダーの要領でね！



⇩上から落ちて敵を倒すこともできる

### 急降下

進行方向に十字ボタンを入れっぱなしにする、とマントを開いたまま急降下し始める。急降下のまま地面に落ちると地面が揺れて、地上にいる敵を倒すことができる。



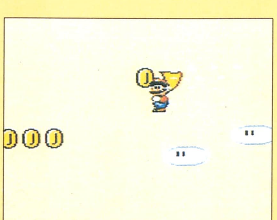
⇧進行方向にボタンを入れっぱなしにすると急降下に…



⇩そのまま地面に落ちると地面が揺れ、敵を倒すことができる

### ゆっくり降下

別に急降下しなくったってゆっくりのんびり降りることもできる。その場合は着地時に敵に当たるとダメージをくらうから着地点に注意してね。



⇧普通に降下しているときにBボタンを押すとゆっくり降下

# ヨッシーを使いこなそう!!

コース上にあるブロックを下からパンチすると不思議な卵が出現することがある。しばらくすると、卵が割れて中から「ヨッシー」と名のるドラゴンが…。このヨッシーの背中に乗ることによってヨッシーを操作することができる。



ブロックをパンチしたら突然卵が出てきて…




中から出てきたのは奇妙な姿のドラゴン。その名はヨッシー!!

## ヨッシーの乗り降り

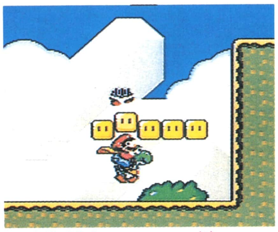
ヨッシーに乗るときは背中をめがけてジャンプ。位置が合えばうまく乗ることができるぞ。降りるときはAボタンを押してスピンジャンプで…。



ヨッシーの背中めがけてジャンプ!! うまく乗れるかな？

## 基本操作はマリオと一緒

基本的な操作はマリオと同じだが、マントマリオのときは、加速してジャンプすると、ある程度空中を上昇でき、降下中にBボタンを押すとゆっくり降下することができる。



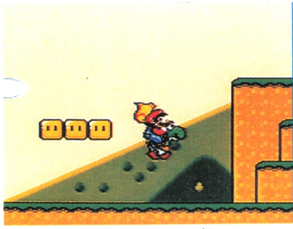
基本操作はマリオと同じ。ブロックで敵を倒すこともできる

### 上昇



加速してジャンプすると空中を上昇できる。マントで飛行することはできない

### ゆっくり降下



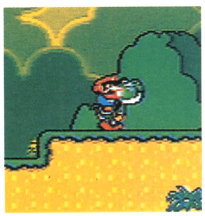
降下中にBボタンを押すとゆっくり降下することができる

## 食べる

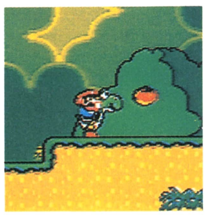
Yボタンを押すとヨッシーがカメレオンのように舌を出す。これをうまく使うと、コース上にある果物や、次々と出現する敵を食べることができる。果物の場合、ヨッシーの口の位置に果物の位置を合わせると、わざわざ舌を出さなくても勝手に食べてくれる。果物を食べ続けると、ヨッシーに何かが起こるはず。



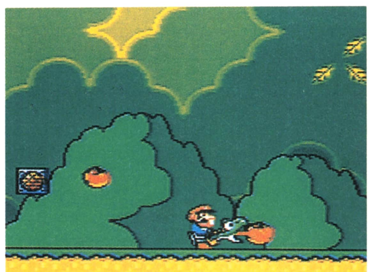
舌を使って敵を食べているところ



ヨッシーの口の位置に果物がくるようにしてみると…



パクリッ!! なんと舌を使わずに勝手に食べてしまうのです

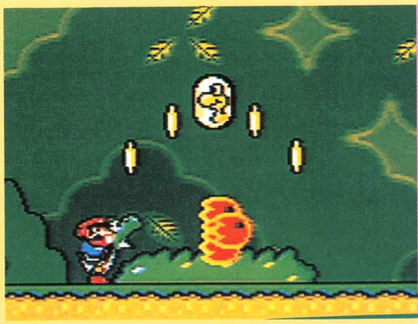


舌を使って果物を食べているところ

## 吐き出す

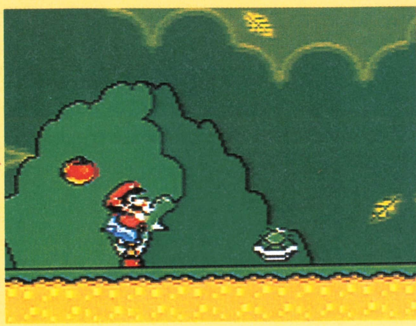
ヨッシーはカメの甲羅などの固い物を食べたときは、飲み込むことができず、ほおを張らしてしまう。そんなときはYボタンを押して吐き出させてやろう。このとき、口の中の甲羅が赤い場合はファイアを吐くことができる。緑色の場合はなにも起こらず、甲羅がそのまま吐き出される。長時間カメの甲羅を口の中に入れておくと飲み込んでしまう。ファイアを吐きたいときは早めに使っちゃおう。

### 赤い甲羅だと…



前方3方向にファイアを吐くことができ、敵を倒すことが可能

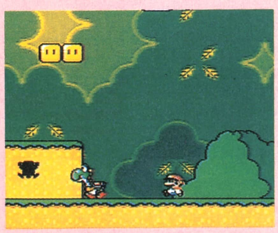
### 緑色の甲羅だと…



甲羅のまま、前方に向かって吐き出す。もちろん敵を倒せるぞっ!!

## 逃げるヨッシーを追いかけろ!!

ヨッシーの背中に乗っているときは、敵に当たってもマリオのミスやパワーダウンにはならないが、ヨッシーはびっくりしてマリオを振り落として逃げてしまう。ヨッシーは崖や穴に落ちるといなくなってしまうので、すばやく追いかけて背中に乗り、ヨッシーを落ち着かせてやろう。

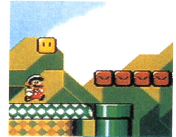


待ってくれ〜！ ヨッシー!! とにかく必死に追いかけよう

## 特性を持った数々のブロック!!

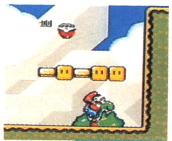
アイテムを出すおなじみのものから、新しく追加されたものまで、コース上にはたくさんのブロックがある。

### ぷんぷんブロック



下からパンチしても、上からスピンジャンプで壊そうとしてもびくともしない。もちろんアイテムも出さないが、Pスイッチの操作でコインに。

### にこにこブロック



下からパンチすると、上にいる敵を倒せたり、ときにはアイテムを出したり、なかなか役立つブロック。スピンジャンプで壊すこともできる。

### ヘルプブロック



下からパンチすると、いろいろなアクションの仕方、パワーアップ時の操作方法、コースについての説明などが画面に表示される。



画面中央にいろんな説明が表示される

### ハテナブロック



パンチすると、パワーアップアイテムから通常のアイテム、さらにはコインを出すことも…。出す物がなくなるとぷんぷんブロックに変わる。

### フライハテナブロック



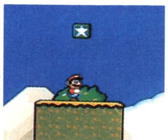
羽の生えたハテナブロックのこと。必ず飛びながら出現するので、カメの甲羅などを上にうまく投げてぶつけて、アイテムを出そう。

### 点々ブロック



四角く点々で表示されているブロック。ただ点々が表示されているだけなので、下からパンチしても、上から乗っても通り抜けてしまう。

### スターブロック

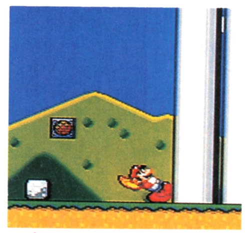


下からパンチすると、コインを出したりするのだが、今のところこのブロックについてあまりよくわかっていない。なにか秘密がありそうだ。

### 三角ブロック

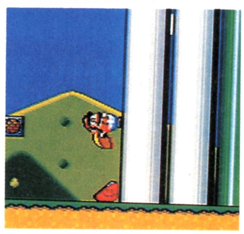


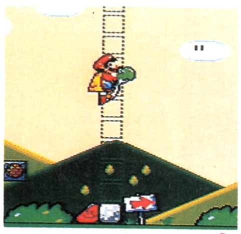
このブロック目掛けて走っていくと隣接している土管やブロックを駆け上がることができる。ヨッシーに乗って三角ブロックをジャンプすると、高くジャンプできる。



三角ブロックに向かって走っていくと…

お見事!! これがウワサの垂直駆け上がり





Bボタンを押したまま乗ると高くジャンプできるぞ

### ジャンプ台

ブロックと同じようにコース上に配置されて登場するジャンプ台。『3』でもおなじみだが、『スーパーマリオワールド』では移動させることができるのだ。

## アイテムも見逃すな!!

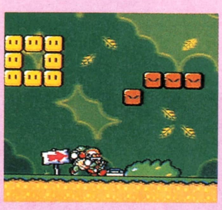
パワーアップアイテム以外にもマリオを助けてくれるアイテムはいろいろ。全部取れとは言わないけど、全部ムシしたらクリアはむずかしい。ブロック内にも隠されてるぞ。

### Pスイッチ

上から踏みつけることによって画面上に変化が起こる。あるときは空中に隠れコインが出たり、あるときはブロックとコインが入れ換わったり、またあるときは隠し扉が現れたりといろいろなことが起こる。今回、持って移動させることもできるようになった。

あっ!! あそこにあるのはPスイッチ。さっそく上から踏みつけよう





なんとコインがぷんぷんブロックに…。上にいくと何かあるのかな?

### 1UPキノコ

その名のしめす通り、マリオの残り人数が1人だけ増える。崖や落とし穴に落ちる前に取ろう。

### スター

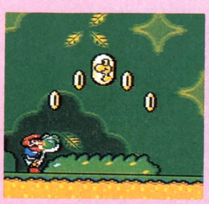
超絶パワーの無敵状態に一定時間なれる。無敵中はマリオの体から星のようなものが尾を引いてキラキラ光る。



無敵になると、マリオの体から星のような物が出てきて尾を引く

### ドラゴンコイン

コースをクリアする前に5枚集めるとマリオが1人増える。次のコースに移るとカウンターは0に戻される。



1コース中に5枚集めるとマリオが1人増えるというスグレ物だ

### コイン

普通のコインは100枚集めるとマリオが1人増える。次のコースに移ってもカウンターは0にならない。

### カギ

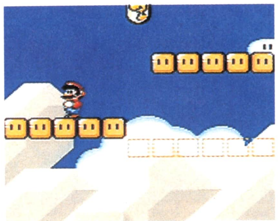
カギといえばやっぱり扉。ここで70ページの全体マップを見てくれ。バニラどーむの扉、カギの形に見えない?

# 新しいシステムがあちこちに!!

今回新しくとり入れられたシステムをちょっと見てみよう。いろいろあるけど、最大の目玉はバッテリーバックアップがついてあちこちでセーブが可能になったことだ!

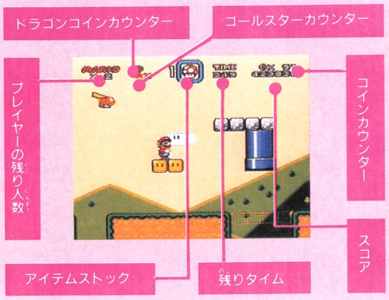
## 点々ブロックが難易度を

崖や落とし穴によく配置されている点々ブロック。あることをするとこのブロックが実体化して上に乗ることができるという。うっかり、崖や落とし穴に落ちても死ぬ確率がグンと少なくなるのだ。



近くにある点々ブロックに乗れるようになればかなり楽だ

## 画面の見方




## 中間ゲート

コース中にはゲートがある。このバーを切っておけば、途中でマリオがやられても次のマリオは最初からでなく、ゲートの近くからスタートすることができる。

さらに普通のマリオの状態でバーを切るとスーパーマリオになれるのだ!

というわけで、何があっても中間ゲートのバーは切っておいた方が絶対おトクなのだ。




目の前にあるのが中間ゲート



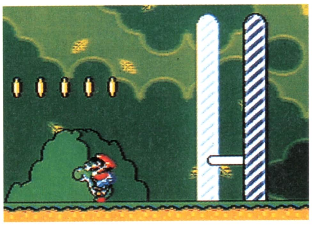
中間ゲートのバーを切る。途中ミスしてもこの辺から始まるはず

## ゴールすると

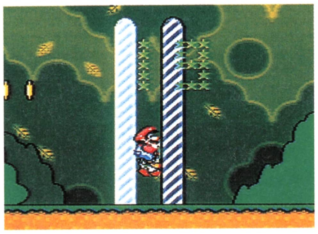
ゴールには中間ゲートより大きなゲートがあって、このバーを切るとコースクリア。

バーは上下に動いているんだけど、切ったときの高さによってゴールスターというアイテムが何枚かもらえる。100枚集めるとボーナスゲーム!

またヨッシーに乗ってクリアすれば、次のコースはヨッシーに最初から乗っている。

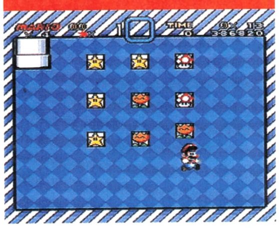


高い位置でバーを切れば、ゴールスターがたくさんもらえるぞ



あーあ、あまりいい点数じゃなかったなぁ。最高は50だそうです

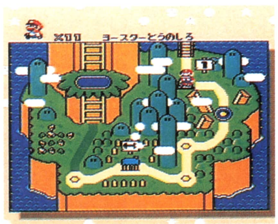
## ボーナスゲーム



縦、横、斜めにラインを作る

## コースクリアで道を開く

マリオを無事ゴールまで到達させることができたらコースクリアとなる。最初はヨッシーの家の左右のコースにしか進めないが、コースポイントをクリアすると道が開けたり、地形が変化したりして、先のコースに進むことができるようになる。道が二股に分かれていることもあるんだ。

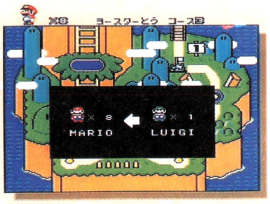


コースをクリアすると、どんどん道が開けてくるぞ

## 2プレイでは?

2プレイは今までと同じようにマリオかルイージどちらかを操作し、やられたら選手交代というシステム。

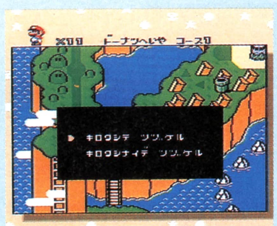
しかし今回大きく違う点はプレイヤーの残りを、何人でも相手プレイヤーにあげられるということ。友達とは仲よく遊ぼうってことかな?




一方のプレイヤー人数をもう一方に分けてあげることが可能

## セーブについて

お城や砦、お化け屋敷などをクリアするとセーブすることができる。ファイルは3つあって、それまでに通ったルートを記憶させることができるんだ。自分の成果をとっておいて、別の日に友達に見せたりできるね。何日もかけてコツコツ進めていけるし。




通常は記録して続けるを選択。セーブファイルは全部で3つ

## L、Rボタンを押すと…

場所にもよるけど、他のボタンを押していないときにLボタンやRボタンを押すと画面を前方や後方にスクロールさせることができる。

初めて通るコースの場合に、少し先の地形をチェックしながら進むことができたりする。後ろをふり返ることもできる。



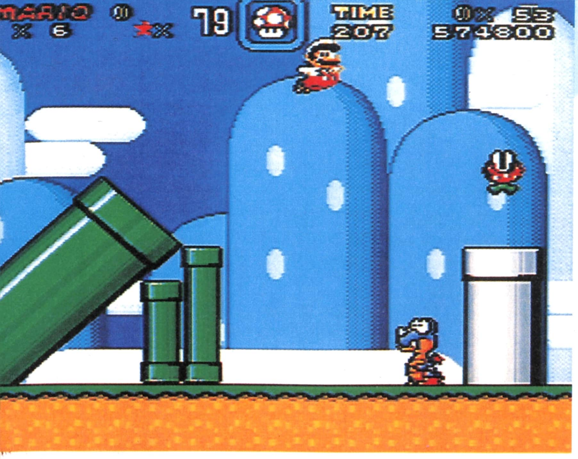
Rボタンを押してマリオの前方を確認しているところ

# バラエティーに富んだ面構成

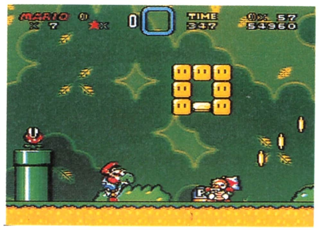
山あり谷ありの『恐竜ランド』。おなじみの土管の中や水の面のほかにも、なぜかお化け屋敷まであったりする不思議な島。いくつか見ていこう。

## 地上面

飛んだり、跳ねたり、走ったり、マリオが一番動きやすいノーマルな面だ。初心者の人はこの面で腕を磨いておくといいだろう。



こちらの地上面は山が背景



この地上面は背景が森。障害物が少なく、進みやすい面ともいえる

## アスレチック面

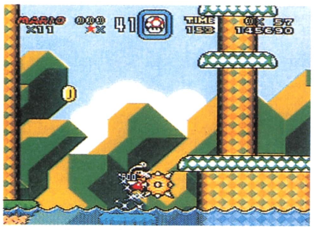
アスレチック面はまさに仕掛けの宝庫。伸びたり縮んだりするブロック、左右に移動する床、マリオの重みで回転しだす床、などなどこれでもほんの一部。鋭いコントローラさばきが要求される面だ。



アスレチック面は仕掛けだらけ。コントローラさばきがポイント。

## 水の面

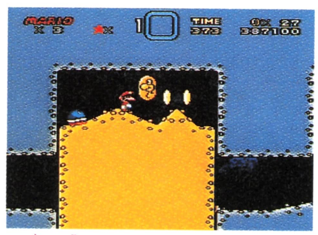
水中でのマリオはとにかく操作が思うようにいかない。そんなときは物を持って泳いでみよう。物がビート板のかわりになって、早く泳ぐことができる。しかし、少しずつ浮き上がってしまうので注意。



物を持って水中を進むとマリオがバタ足で泳ぐのでなかなか速い

## 地下面

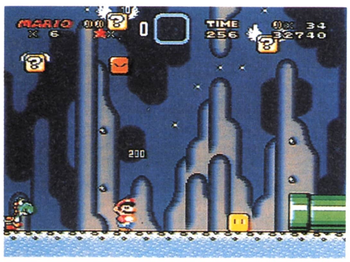
暗くじめじめとした湿気の多い世界、それが地下面だ。一番最初に出くわす地下面の仕掛けはなかなかすごいぞ。天地から岩がせまってきてマリオの通り道をふさごうとするのだ。ときにはつぶされそうになることも…。



閉じ込められてしまったマリオ。このままつぶされてしまうのか？

## 土管の中

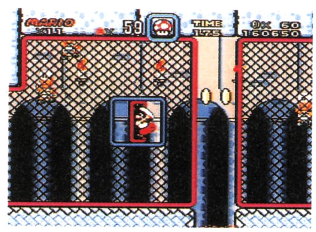
各面に無造作に置かれている土管の中に入れば、そこはコインと隠しアイテムの宝庫！　そこら中跳びまわって何かないかと捜しまわる、これこそ『スーパーマリオ』シリーズのだいご味だ(!?)。時間の許す限り稼ぎまくりたい場所だ。



ここではフライハテナブロックが重要

## 砦

中に入ると金網によじ登ったり、上から落ちてくる巨大な木をよけたりと、いろんな仕掛けでマリオを攻めたてる。最深部に到達するとコクッパとの一騎打ちとなる。



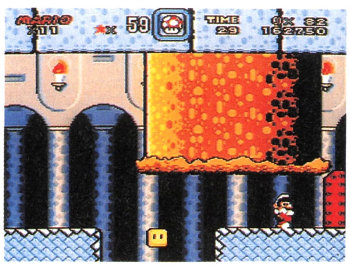
回転扉で金網の裏側に行くことができる。こいつはすごい!!



金網の裏側に回ったマリオ。表側に戻りたいときはまた回転扉で



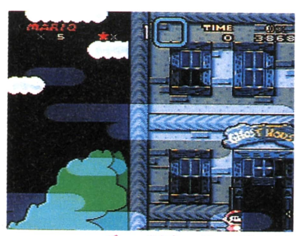
敵を上からけり落とすことができる。パンチで落とすことも可能



上から巨大な木が…。マリオ危うし!!

## お化け屋敷

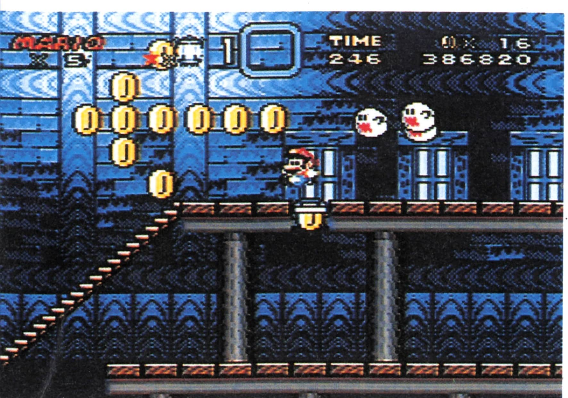
お化け屋敷というだけあって、出てくる敵はみ～んなお化け。舞台もおどろおどろしければサウンドもおどろおどろしいというコリようだ。



これがお化け屋敷の入り口。雰囲気でてますね～



中にいる敵はどいつもこいつもお化け。やんなっちゃう



コインでできた矢印が…

# マリオの生みの親 宮本茂さんインタビュー



『スーパーマリオワールド』のウルトラ特報は楽しめた？ さてお次は、マリオの生みの親である任天堂の宮本茂さんに直撃インタビュー。ゲームの見どころや開発の話、そして気になる『新ゼルダ』のことも聞いてきいてきたぞ。

## テーマはストーリーでなく恐竜ランド。その中でいろんな遊びができる。そんなゲームです。



### スーパーファミコンにより臨場感がより増加した

――まずはじめに『スーパーマリオワールド』の最大のウリをうかがいたいんですが。

宮本　いちばん大きいのは、ゴールを目指すだけのゲームでないということです。ワープなんかをうまく使えば、簡単にゴールに行けるんですが、それ以外に目的をつくるというのがウリですね。

――ゲームの特徴的には、どのへんにそれを出されてるんですか。

宮本　人によって攻略ルートが違うというのがそうですかね――なんかありふれてますが(笑)。1度攻略しても、別の条件を満たすことで違うやり方ができたり、違うルートで進んだりできます。例えばゴールにしても、クッパ城に行くのとは別のゴールがあったりします。面をクリアするという意味でなく、やり残したことをやっていくことで行きつくというゴールもある。

――マルチエンディングのような？

宮本　エンディングはひとつしかないんですけどね。やっている人それぞれに思い出のできるゲームにしたいと。実際には道が分かれていくということなんですけどね。

――クリアルートがいろいろあるということなんですか。

宮本　まずメインの道があって、枝葉のようにいろいろな面が分かれている。あと、今回のウリでもある〝大きなスイッチ〟というのがあるんですが、これを押すことで、それぞれの色に対応した点線のワクに!ブロックが入るんです。床になったり、アイテムがでる物になったりするんですが――。これによってだんだんと難易度が下がっていく造りになっています。だからどうしてもクリアできなくてもスイッチの場所を知ることでクリアしやすくなります。

――『3』でも分岐点は一応あったんですが、それとの違いはありますか？

宮本　決定的な違いについては、遊んでいくうちに地図の状態が変わっていくということです。自分のやっている地図と他の人のやっている地図が違うと。道だけでなく、島が出てきたり、建物ができたりと割と大きな変化が出ます。

――それによって全体の世界観が変わっていく？

宮本　そうですね。それで、遊びながら恐竜ランド全体のマップを覚えていく。そうして何度もウロウロしながら遊べるようになってます。



# ゲームをクリアすることだけが目的ではない作品

—今回マリオの味方として"ヨッシー"が初登場しますが。

宮本　実はこれは『3』の時のプランなんです。いつもマリオとルイージだけでもつまらないなと。ただ、画面のチラつきなどの問題でやめたと。本当は水中を泳いだり、空を飛んだりといろんなドラゴンを出したかったんですが。

—"マント"はやはり"しっぽ"の延長ですか？

宮本　ええ。他にもハングライダーになったりと新しい体感の要素も入れています。

—今回"スーパーファミコン"になっての特徴というと何がありますか。

宮本　特徴というか役立っているのはスプライトの枚数が増えたことですね。地形全体が動いたりと。あと、クッパはものスゴイのでお楽しみといえます。ぜひ見てください。

—AV面以外では？

宮本　処理速度からいうと16匹ぐらい敵を動かせるので、よく1UPします(笑)。あとはワークRAMが多いので、カセットにはギュウギュウにデータを詰めこんでおいて、それをRAMで広く広げるといった方法はできていますね。カセットは4Mですが、実際には5M以上の中身が詰まっている感じですね。

他に「臨場感」という点でも大きく役立っています。キャラクタの性格づけをしたり、お城はお城らしく、当たると痛いものはそれらしくと。

—キャラクタの性格などはマリオはそれぞれ特徴あるものが多くて楽しいですよね。

宮本　これは次作を作れるならやってみたいんですが、敵味方がもっとあいまいなものも作ってみたいですね。今回は"スーパーファミコン"の1作目ということもあって、こちら側の勝手な思いこみについては極力はずしています。

—ユーザーに広く間口を開けているわけですか。

宮本　そうです。難易度についても、うまい人は自分で難しい状態のまま遊んでくださいと。その方法を自分で見つけて欲しいですね。例えば、分岐点を見つけ出す"鍵"ガアイテムとしてあるんですが、ちょっとしたアイデアがないと見つけられない。もちろん、分かれ道に入っていくと難易度が少し上がります。つまり、アイデアとある程度の腕を持った人が最も楽しめますね。

—今回、削られてしまった要素とかはありますか。

宮本　しっぽマリオ(笑)。

—(笑)。隠しブロックなどはどうですか。遊んでみた感じでは少ないみたいですが。

宮本　まったくないというわけではないんですけどね。無意味なのでハズそうと。あとは"ハンマーブロス"がいなくなって"ブル"というアメフトの服装をしたキャラが出ています。1匹だけ正面を向いてハンマーを投げる"アッパレ君"というのはいますが。

—隠しブロックを探すといった要素はだんだん薄くなってきていますね。

宮本　そうですね。でもこのブロックをこっちに持っていって、こうするとアイテムが手に入るとか、そういう謎ときはたくさんあります。リアルタイムアクションアドベンチャーゲームです。極力納得のいかない謎についてはハズしてあります。推理していけば解けるようになっていますね。1つアイデアを見つけることで、クリアのしかたが変わっていく。プログラムも何が起こるかわからない『マリオ4』(笑)。たたく以外にも、あることをすると1UPキノコの出るブロックとかあります。本来のゲームに必要ないですけどね。そういったことを楽しんでもらうために、1度やった面をもう1度やっても、苦痛にならないようにしています。

——1度クリアした面は、入ってもボタン1つで抜けられるといったような？

宮本　それもその1つですね。

—今回は時間合わせのボーナスとかはないんですか。

宮本　そういうのもすべてハズしてしまいました。作る側の決めたルールでなく、誰が見ても自然なボーナスを入れています。プログラム的に余裕ができた分で、それぞれのボーナスを特徴づけるようにしています。

—ストーリーについては？　またもやなんですが。

宮本　(笑)。まあ、基本的にはストーリーを書いているんではなくて、世界を作ろうと。だから今回は恐竜ランドが生きてくればいいなと。ピーチには悪いですが(笑)。

—面の呼びかたも数字じゃなくなってますよね。

宮本　そのあたりもそういうことですね。20～30時間ゲームをするわけですから、それぞれに思い出を作って欲しい。やっぱり地名のほうが、記憶に残るし、いろんな場所の解説ができると。

—逆に進行がわかりにくくなったりはしないですか。

宮本　どれだけ進んだかを把握するために、タイトルで何面クリアしたかは出すようにしています。普通のルートですと69面ですか。本当は別ルートもあるんでまだあります。難しい課題だったんですがね—1度クリアしたゲームを、またプレイするかというのは。けれど今、開発スタッフが遊んでいるのを見ていると、仕事でなく、「やり残したところを遊び直す」という遊び方をしていますね。ある程度成功したという感触はあります。

—面の進み方も、広がりがある雰囲気がありますね。

宮本　『1』の時からのテーマだったんですが、やはり世界を造るわけですからね。遊園地のようにその中で遊んでいるイメージを持ってもらいたい。そうしてそれぞれの思い出を作ってもらって、恐竜ランドのヌシのように、「ここの事はオレに聞け」と言って欲しいですね。マリオ3より易しいのでちょっと難しいコースどりをしても、ほとんどの人がエンディングを見られると思います。クッパとエンディングはすごくいいので、ぜひ見てもらいたいですね。

—最後に次回作の『新ゼルダ』についてお聞きしたいんですが。

宮本　うーん、割と先になるかも知れませんね(笑)。かなり完成していて、これから全体のまとめと地図の制作です。システムは『旧ゼルダ』に近いですね。その中で自然なリアルさを表現してみたいです。

—どうもありがとうございました。

('90・9・10)


スーパーファミコン特報
F-ZERO™
BOOOOOM
宙を走るマシンを操って展開するF-ZEROグランプリ。9つの惑星を巡り、キミも宇宙最速の男・F-ZEROパイロットになりきろう!
15のサーキットを駆け抜けろ!
近未来3Dレーシングゲームだ
11月21日発売予定
任天堂 7000円 消費税込み
カセット 4M
バッテリーバックアップ
レース

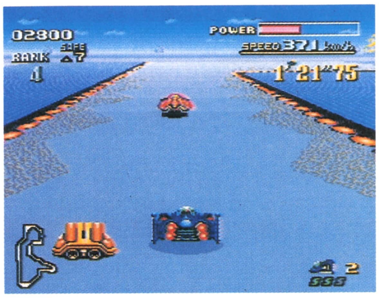
 

# F-ZEROマシンを操り、危険なレースに挑戦

『F-ZERO』が普通の3Dレースゲームと違うのは、宇宙に浮かんでいるマシンを操るところ。LRボタンを使って、フワフワした感覚をうまく表現している。プレイヤーは性能の違う4台のマシンから1台を選び、15のサーキットでレースに挑むのだ。



ガードにこすっていると、みるみるパワーが下がっていく

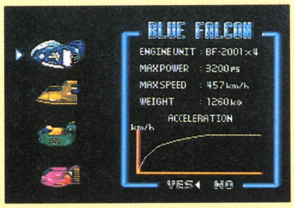


視点が高いので先まで見える

## 4台のマシンからセレクト

### ブルーファルコン

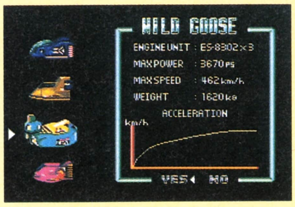
全体的にバランスがよくとれているマシン。まとまりのあるチューニングがなされているので、しばらく訓練すれば初心者にも乗りこなせるようになる。このマシンで練習しよう。



他のマシンのデータと比べてみると、よくバランスがとれている

### ワイルドグース

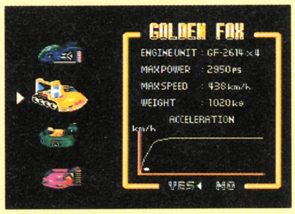
ダメージに非常に強い設計になっている。ライバルマシンにガンガン体当たりする攻撃的なパイロットにお勧めだ。加速力と、コーナーでのスピードダウンが気になるところだ。



この画面からはわからないが、ダメージに強くなっている

### ゴールデンフォックス

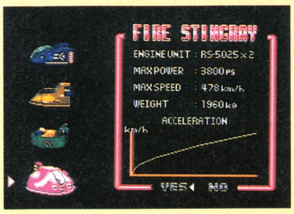
加速力を最優先にして開発されたマシン。軽量ボディで高パワーエンジンを積んでいるので、コーナリングが難しく、衝撃にも弱い。乗りこなすには高度なテクニックが必要だ。



加速力のグラフを見ると、最初は爆発的に速いことが分かる

### ファイアースティングレイ

宇宙一のパワーを誇るエンジンを搭載している。重量のため加速力は非常に悪いが、スピードの伸びは4台中最高。スピードを殺さない走りが必要。安定したコーナリングも武器。



ゆっくりと加速していくが、最終的には、最高速のマシンになる

## 特殊な動き

宇宙を走るF-ZEROマシンには、タイヤをはいた車にはない動きが可能だ。左右移動には方向舵運動と重心移動の2つがあって、組み合わせて使うと急角度を安定して曲がることができる。かなりムチャなコーナリングでも平気だ。またジャンプ中には、左右移動はもちろん、飛距離の調節だってできるのだ。

### スーパージェット


おしりから火を吹いてすっ飛んでいく。直線で使う

1周クリアするたびに使用回数が増える。ただしストックは最高で3回分




### コーナリング制御


Rボタンも押すと、グルンと右に動いてくれる

ボタン操作しだいでは、こんなムチャなコーナーでも軽く抜けられるのだ



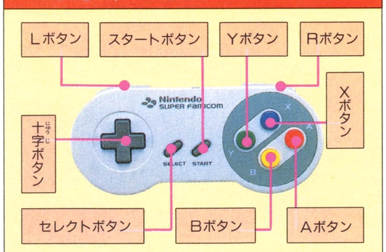
### ジャンプ制御


ジャンププレートに乗ると勝手に飛ぶ。操作可能だ

十字ボタンでうまく調節しないと、地上に落っこちてドカン。となってしまう




## 操作法




| | |
|---|---|
| 十字ボタン | 左右で方向舵による左右移動。ジャンプ中は上下で飛距離を調節 |
| Aボタン | スーパージェット。約4秒間の高速走行が可能。1周目は使用禁止 |
| Bボタン | スロットル。普通は押しっぱなし |
| XYボタン | どちらもブレーキ。まず使わない |
| LRボタン | 重心移動による左右移動。フロントの向きを変えず平行に移動する |
| スタートボタン | ポーズと決定。ファミコンに同じ |
| セレクトボタン | 選択画面のカーソルの移動 |

# F-ZERO ゼロ

## 2つ+α用意されたモードで楽しもう

タイトル画面で最初から選べるのは、グランプリ、プラクティスの2つのモードのみ。レコードは、グランプリやプラクティスで1コースでも完走すると追加される。タイムがセーブされていくのだ。メインはグランプリの入賞だが、新記録を目指すのも燃える。




⬆いいタイムは残しておきたいもんね




⬆完走したのでレコードも選択できる

## グランプリモード

『F―ZERO』のメインとなるのがこのモード。マシンを決めたらリーグとクラスを選択する。リーグはナイト、クイーン、キング。クラスはビギナー、スタンダード、エキスパートの順に難しくなる。各リーグ5戦で、3位以内に入賞することが目的だ。




⬆とりあえず選ぶ。自分のクセに合わせて決めよう。普通ならブルーで

⬆次にリーグを決める。リーグが変わると、コースも変わってくるのだ

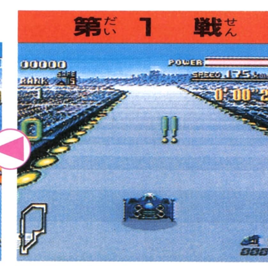






⬆最後にクラスを選択しよう。こっちは単純に難易度だと思えばいい

第1戦



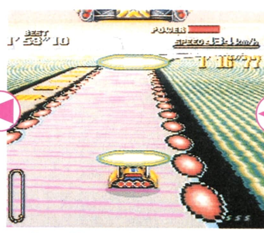
⬆全5戦のリーグがスタート。3位以下だと失格になるぞ



⬆第2戦。だんだん難しくなってくる。クラッシュに注意



⬆第3戦あたりから勝てなくなってくる。完走できないことも



⬆第4戦だ。勝てないときは、マシンを変えてみるといい

第5戦



⬆最終戦。なんとしても入賞したい。できれば1位がいいね

## プラクティスモード

練習用のモードで、グランプリの中の7コースを走ることができる。マシンを選択したら、いっしょに走るライバルマシンを決める。それ以外のマシンは出てこない。5周完走後、タイムが表示される。




⬆自分のマシンを選択するのは、グランプリモードと何も変わらない

⬆ライバルを決めると1対1の戦いになる。相手がいらないなら1人だけで







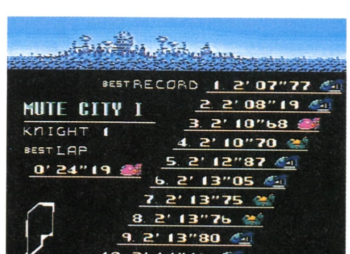
⬆この他に過去ベスト5のタイムも表示

## レコードの確認

これまでに完走したことのあるコースのタイム、ベスト10と、ベストラップを記録して表示する。バッテリーバックアップはここで使われていて、電源を切っても残る。

⬆15コースすべて記録されている




⬆1番簡単なコースなので記録が多い

⬆完走するのさえ難しいコースなのだ



# 変化に富んだサーキットを駆け抜ける

F−ZEROグランプリは、9つの惑星に散らばる15のサーキットで操り広げられる。サーキットは地上300フィートの上空に設置されているが、両脇のガードビームのおかげで普通は落ちる心配はない。しかし、ジャンププレートや滑る路面などのいろんなトラップが仕掛けられているぞ。




⬆正面衝突だ。逆走しないように



⬆ライバルとトラップに勝った証だ

## ミュートシティⅠ
## ナイトリーグ第1戦

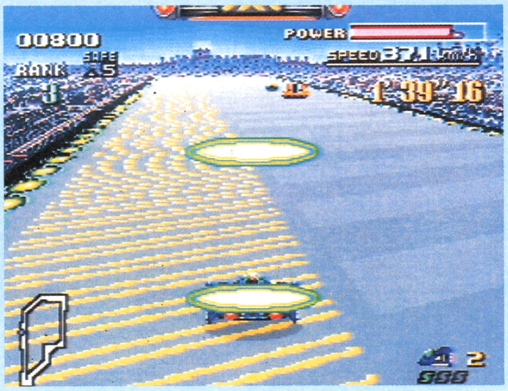
宇宙間交易によって繁栄した、人口2億人を超える巨大都市。宇宙連加盟惑星の中でも最大で、別名ミュータントシティ。F−ZEROグランプリの第1戦は、3リーグともミュートシティで行われる。ナイトリーグで使用されるこのコースは、これといったポイントもないごく簡単なものだ。きついコーナーは幅が広くなっているので、マシンの操作に慣れれば入賞できる。



⬆スタート直後だ。ここで接触してしまうと、大きく差が開く。ムダな動きはせずに加速させよう



⬆ピット内でガードにぶつかっては意味がない。まっすぐ走ろう



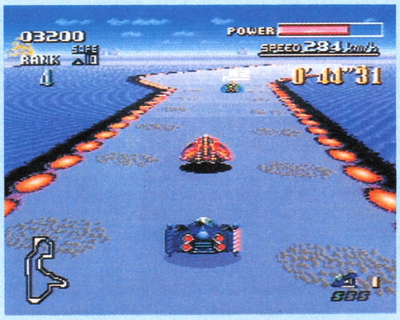
⬆斜線の部分はピット。補給を受けている



⬆1位になったぞ。走行中の姿を、横から見ることができるのだ

## ビッグブルー
## ナイトリーグ第2戦

ここは、地表面積の99%が海で覆われているという、文字どおりの水の惑星だ。背景は、見渡すかぎり海。多少島があるようだが、走っている最中はそんなものを見ている暇はない。このコースは切り返しのコーナーが増えているが、ミュートシティⅠに比べたらちょっと難しいという程度だ。それより注意したいのは滑りやすくなっている最終コーナー。すぐスリップする。



⬆砂のように見える路面は、スピードが落ちる。狭いので追い抜けない



⬆左下の逆三角マークは、敵車が後ろについていることを示している。スーパージェットで振りきれ



⬆やたらに広く見えるが、実際に広い。ガードにはぶつからないはず



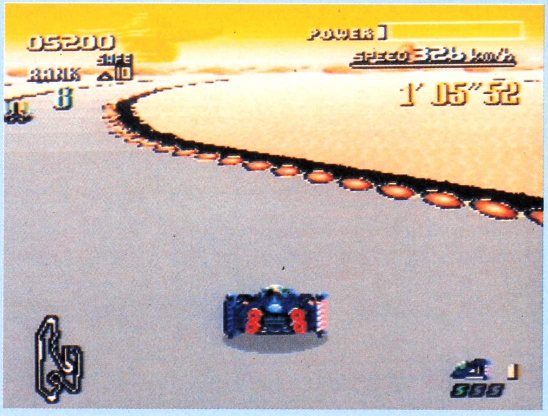
⬆一面に水が張ってあるよう。すぐ滑る

# F-ZERO ゼロ

## サンドオーシャン
## ナイトリーグ第3戦

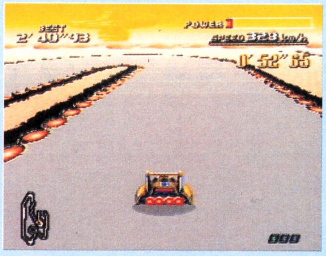
地表一面が流砂によって覆われている。1%の緑もない。大昔は生物が生きていたが、今は化石しかない。画面左下にあるコースレイアウトを見れば分かるが、複雑に曲がりくねっていてコーナーワークが難しい。ここから、入賞するため苦労が必要になってくる。





パワーがほとんどないときには、停車してしまって補給を受けたほうがいい

この程度のカーブなら、スピードが出ていても、方向舵だけで楽に曲がれるだろう



アウトインアウトで抜けよう。重心移動を使うのだ




ガードにぶつかりすぎていると、そのうちクラッシュ!

## デスウィンドⅠ
## ナイトリーグ第4戦

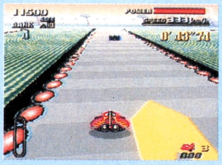
一見すると、バカにしているのかと思うくらい単純なコースレイアウトだ。しかし、ここでは常に強い風が吹いていて、直進させるのも苦労するほど。道幅も狭く他車やガードビームにぶつかりまくってしまう。通過すると急加速するダッシュゾーンの活用がポイント。



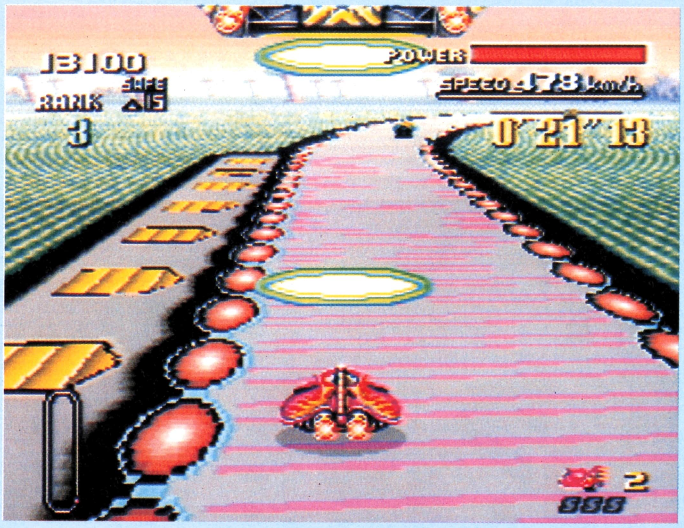

なめてかかると怖いコースだぞ



前に見える矢印が急加速路面だ



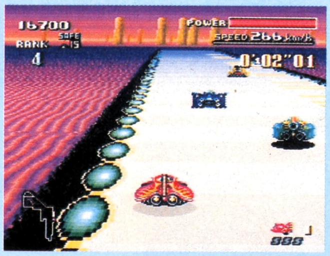
スーパージェットと同じ効果だ



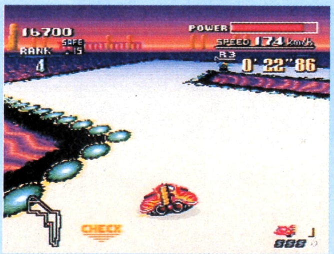
高速でピットに入ると、あまり補給できずに出てしまう

## サイレンス
## ナイトリーグ第5戦

物音ひとつ聞こえてこない、静寂の惑星。ここがナイトリーグ最終戦の舞台となるサーキットだ。ほとんどのコーナーが直角に作られていて、コーナリングのテクニックが問われる。すべてのボタンを駆使して挑まなければならない。マシンの選択も影響するぞ。



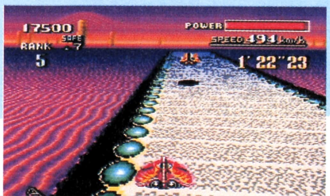
右にピットが見える。ダメージがないなら入る必要なし



慣れないうちは、ガードに衝突しまくっちゃうはず



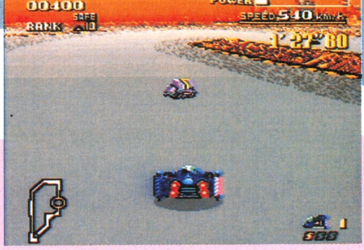
ジャンプ距離を伸ばせばタイムを縮めることができるが、おかしな操作をしていると落ちる



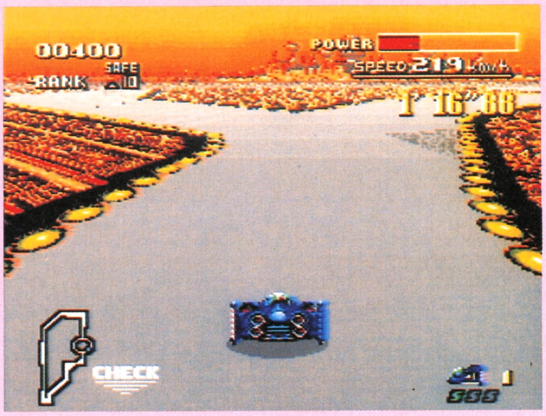
この、ずっと続いている路面は、急激にスピードを落とさせる。できるだけ飛び越えたい

## ミュートシティII
## クイーンリーグ第1戦

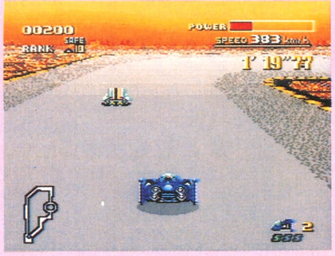
ナイトリーグ第1戦と同じく、ミュートシティが舞台だ。空の色が違うのは、リーグによって開始時間が違うからだろう。夕焼けのようだ。コースは環状のコーナーが追加されている。落ち着いて通過しないと、いつのまにか逆走してしまっていることがある。



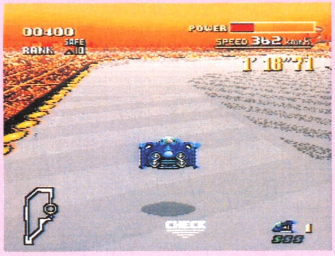
ヘアピンだが道幅がかなり広いので、スーパージェットでも曲がりきれる



このコースで一番のポイントである環状コーナー。どっちへ行くか迷う必要は全然ない



砂地の部分は避けて通ろう。タイムが落ちてしまう



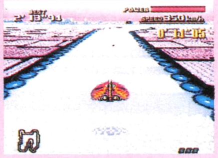
ジャンプしながら右へ曲がっていこう。タイムが上がる

## ホワイトランドI
## クイーンリーグ第4戦

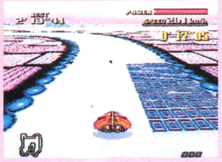
表表が水晶に覆われた、宇宙一ロマンチックな惑星。見かけに反してコースは難しく、ツルツル滑る路面が2か所あるヘアピンカーブが特徴。方向舵と重心移動を合わせても、十分に減速しないと曲がり切れない。また、急激に速度を落とされる磁石の路面地帯もある。



見た目どおり、スゴク滑る



ジャンプして越えればお得である



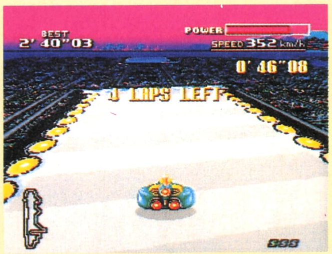
右の四角い磁石のほうが強力



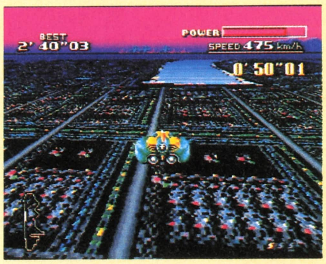
四角い磁石は飛び越そう。ジャンプ中のカーブは難しいが

## ポートタウンII
## キングリーグ第3戦

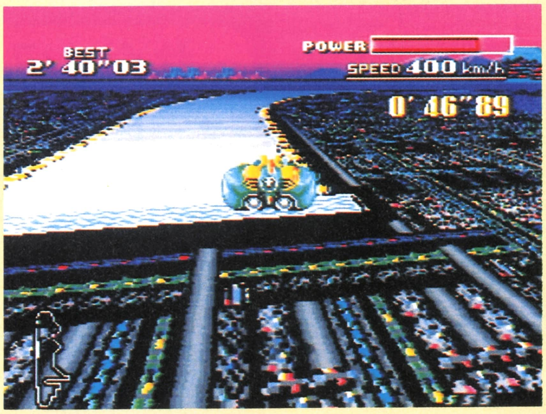
古くから宇宙交易の中継点となっていた港町。F—ZEROパイロットの間では、最もそのテクニックを問われるコースとして名高い。それだけ難しいコースといえる。トラップもたくさん仕掛けられている。強制減速ゾーンやガードビームについている磁石などだ。



向こうに、かすかにコースが見える。思いきりジャンプ



落ちそうで怖い。それにしても地上はキレイだなあ



ここまでくればもう安心だ。後は着地を待つだけ。もう少し左に動いたほうがいいかな



ジャンプ中にフラフラ動き回っていると、コースを外れて転落するぞ。大爆発が待っている

# ドラクエ・フリーク スーパー列伝

■第一回ゲスト いとう せいこう氏

今回から始まるドラクエ・フリーク スーパー列伝！次から次へと登場するゲストの人々！スタートはマルチ表現者であり作家のいとうせいこう氏。ドラクエの面白さはもう宇宙一なのだ。

## もう根拠なく異常な熱意がありますよね。

**いとうせいこう氏 プロフィール**

1961年、東京生まれ。早稲田大学法学部卒業。1984年、講談社入社。1986年、フリーとなり、小説「ノーライフキング」で作家デビュー。現在、活躍の楽しみな小説家のひとりである。



### ドラクエが好き？

ドラクエって、良い小説を読み終えた時とか良い映画を観終えた時に似てるんですよね、ヤリ終わった感じが。好きなミュージシャンのアルバムが出たから聞くとか、好きな作家の小説が出たから読むとか、そういう感じに近いですね。だから早く終えるとか、あまり興味ないし。

**いつも楽しみ。**

毎回見事なのは、出る表示の文体が違うって感じがします。怠けていない作家のようで。その(作り手の)熱意というか、何故それ程までに越えようとするんだ！というものに驚くと同時に励まされるというか、脅されたりします。自分はやっているのかって。何がそうさせてるの？って感じ。その熱意たるや凄まじいものがあると思います。

### ドラクエにハマる？

必ず1つか2つはつまったりするけれど、それがないとハマらないから。それが解けた時からガクーンとハマっちゃうんだ。

カジノとかのイベントは大好きだね。脱線があるのは楽しいし、その脱線にも力を入れているから。やはり終わっても、しばらくしてちょっとカジノへ行ってみようかナーってなるから。それが小説でいえば**長編小説の魅力**だから。長編のうねりで、どれだけ人を引き込むかが一番大事だもんね。ホント意気に感じますね。

**面白かった。IVのエンディングなんて良かった。**

僕、スタンディング・オーベイション（敬意を払って拍手をすること）をしたからね。嬉くて立って手を叩いたもん。

### ドラクエを楽しむ？

終わった後でも、ドラクエIIIのラーミアだけを飛ばしている時がある。ラーミアを飛ばそーとか言って。あれは音楽がいいから。ずっと景色も変わるし、昼になったり夜になったりするし。**環境ビデオとしても最高**じゃないですか、アレ(笑)。あとはドラクエIVのカジノをやったりしてね。ポーカーでハマる。やっぱり賭け事はあった方がいいですよね(笑)。

### ドラクエをメモる？

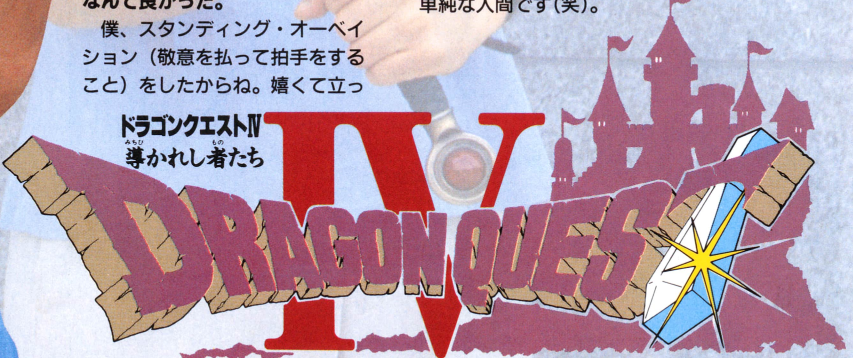


メモをつけるんだけど、ヘタなんだよねえ。人の言った事を全部聞かないで、次に話を聞きたくなっちゃうから(笑)。失敗する事がよくあるんですよ。反省しているんですけど、人の話はよく聞かなきゃいけない、と(笑)。

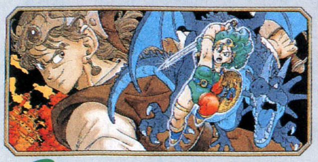
妻もやるので「そのヒントはあそこで言っていたよ」なんて言われて。行ってみると、メモに書いてなかったりする。で、怒られちゃうんだよね。「この村はまかせた」なんて言われてるのに(笑)。人の話は良く聞くように、とか言われてるのに、「オレは聞くよー」なんて思いつつ、よく聞いていない。

僕はもう闘っているのが好きなの。ガンガン行っちゃう。お金を貯めるとかレベルを上げるのが嫌いだから。命からがら逃げたりしながら、自然とレベルが上っている。次の見た事のないモンスターに会うのが好きでね。

**倒すこともコミュニケーション**のひとつだから。ドンドン行く。私はそういう単純な人間です(笑)。




スタッフ　シナリオ・堀井雄二／モンスターデザイン・鳥山明
音楽・すぎやまこういち／プログラム・㈱チュンソフト／企画製作・㈱エニックス



**ドラゴンクエストIV 導かれし者たち**

ROMカセット・4メガ バッテリーバックアップ

EFC-D4　価格8500円(税別)

**空前のスケールで贈る ロト伝説3部作**

3作そろって好評発売中！

※価格は消費税別です（I・II・IIIとも）

ドラゴンクエスト



ROMカセット　EFC-DQ　価格5500円

ドラゴンクエストII 悪霊の神々



ROMカセット　EFC-D2　価格5500円

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



ROMカセット2メガ＋バッテリーバックアップ　EFC-D3　価格5900円

ENIX 株式会社 エニックス　〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F　(お問い合わせ) 03〔371〕5581

★電話番号は、お間違いのないよう、正確にお願いします。



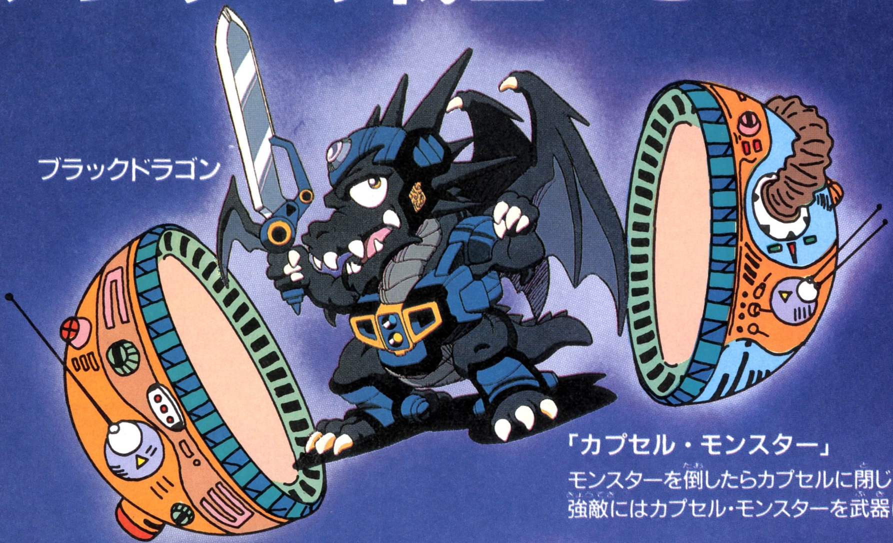
疾
風
任天堂 ファミリーコンピュータ™
RPG
世界を蹂躙する青銅の兵団紅蓮の(ヘルクルセイダーズ)
炎舞いあがる聖地に
民族(シャンゴー)の魂が揺れるとき誰よりも熱い血を持った男だけが
聖石の謎に近づける
怒
濤
BLOODY WARRIORS
FAMICOM FAMILY
東映動画より1990年10月19日発売
TDF-94 希望小売価格(消費税抜き) 6,200円
2M+64KSRAM+64KSRAMバックアップ付
ブラッディ・ウァリアーズ
シャンゴーの逆襲
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル
©東映動画・ゴッホ今泉
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


好評!!
セレクションに続く
アドベンチャーRPG第2弾!
いつもドッキリ
ゲームボーイ用ソフト
おもしろケムコ
12月14日
うれピィーね!
売り出しだニャン
ネコジャラ物語
ある朝、目覚めると
ボクはネコになっていた!?
ファンタジックな冒険物語に、笑っちゃうシーン続出!ネコの世界に思わず引き込まれるシナリオ。どんどんハマっちゃうゲームボーイ専用アドベンチャーRPGなのだ。
予定価格3,300円(税込み価格)
3,204円(税ヌキ価格)
Nintendo GAME BOY™
KEMCO
お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ゲームボーイは、任天堂の商標です。
ケムコ テレホンサービス
北海道011-221-2698/東北022-221-8195/関東03-242-3401/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

YANOMAN／JVM

ゲームボーイの常識が変わる！RPG新世紀"アレサ"接近！

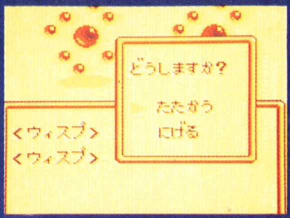
# カプセルモンスターで闘え、"アレサ"の戦士たち！



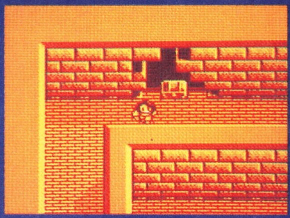

「カプセル・モンスター」
モンスターを倒したらカプセルに閉じ込めろ！
強敵にはカプセル・モンスターを武器にして戦え！



ファジー・システム
自動的に障害物をよけ、
パーティーチェンジするゾ！




戦闘シーン
コマンド入力で戦闘だ！
モンスターがアニメで登場。



ダンジョン
壁が崩れるダンジョン！
グラフィック処理がリアル！




アニメーション
ショップでの会話も
アニメーションだ！

容量1M、セーブ機能あり
オリジナル・モンスター総数約100体
画面総数約1,300画面
ファジー・システム搭載
アニメーション・ビジュアル
トーク画面あり




Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

## 1990年11月16日発売!!

ARETHA
アレサ

ゲームボーイ革命宣言
YANOMAN
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
"ARETHA"問い合わせ専用ダイヤル TEL.(03)625-1163 PM1:00～PM5:00



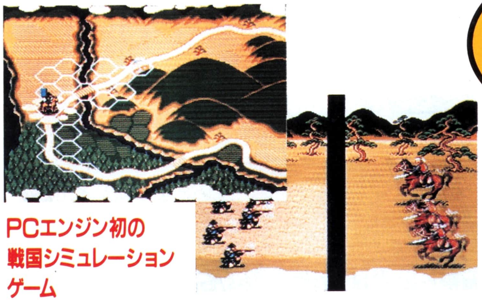
Athena
汝、伝説の宝玉により
邪悪なる源を封印せよ
12月上旬新発売
定価3,500円(税込)
サイドとトップの
ダブルビュー構成を実現!
ツインで、ますますゲームが好きになる。
TWIN
対戦型
1人でも遊べます
●ケーブルを使用する事により2人同時プレイ可能●1プレイヤーと2プレイヤーの協力プレイ●1プレイヤー対2プレイヤーの対戦プレイ●パスワードを使用する事により育てたキャラ同志の2人プレイ可能。
Nintendo
GAME BOY™
●GAME BOY™は任天堂の商標です。
新しいマップスタイル。
サイドビューと
トップビューのダブル構造。
地下10階に及ぶダンジョン。
各階に点在する塔の数々。
細部まで描き込んだリアルで
迫力のあるグラフィック。
約100種類に及ぶモンスター達。
分裂・変身など多彩な攻撃パターンを
フルアニメーション。
臨場感あふれるサウンド。
コマンドの簡略化。
50種類に及ぶ武器・防具類。
魔法及び特殊な力を秘めた武器・
防具の数々。
冒険を助ける
20種類以上のアイテム。
神秘な力を秘めた
16種類の魔法。
がーごいる　へるますたー
がーごいる　が　あらわれた!
へるますたー　が　あらわれた!
君は、最強の“ソードマスター„になり、神秘の城を取り戻せるか。
剣の達人
●敵は最先端防御網
すべての敵にA・I(人工知能)搭載。
●画面をグレード・アップ
3重立体で画像構成したグラフィックスクロール。
●経験値システムで満喫度充実
敵を攻略するたびにマイキャラクターが強力に。
●ダイナミックなサウンド
スペクタクルな音がスケール感を演出。
●実体感を生む音声
リアルな擬音が臨場感を実現。
●上・中・下段斬りの変身多彩パワー
三段剣法で画面との一体感を味わえる。
12月下旬発売予定5,900円(税別)
剣の達人●ソードマスター
SWORD MASTER
多彩な攻守パターンと
鮮明な画像で
今、新世代の
ファミコンゲーム誕生。
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。
株式会社アテナ　〒151 東京都渋谷区笹塚3-43-8 TEL.(376)8860



カードバトルがさらにグレードUP
超リアル3Dバトルの大迫力!!
©BANDAI 1990
2M+2M、R.P.G(カードバトル方式)
地球を征服し第二の植民星とすることを狙うシッポを持つ謎の男、ラディッツ。そしてドラゴンボールで永遠の命を手に入れようとするガーリックJr.…。まっこう勝負か、それとも得意のゲリラ戦か？画面せましと超リアルなスーパー3Dで展開する究極のバトル。はたして悟空、悟飯たちは地球の平和を守ることができるのか!!
最新作
10月下旬発売予定
DRAGONBALL Z
ドラゴンボール
強襲!サイヤ人
ファミコンソフト
プレゼント
【応募方法】対象製品の裏面についているトランプマーク400円分(ジャイアントペロティは4枚、ペロティは8枚)をハガキにしっかり貼って、①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業(学年) ⑤電話番号を書いて係まで送ってください。
【送り先】〒530-50 グリコ ファミコンソフト プレゼント係
【しめきり】1990年10月30日(当日消印有効)
【当選発表】しめきり後厳正に抽選し景品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
ジャイアントペロティの場合はここにあります。
抽選で1,000名様に当たります。
応募対象製品
ジャイアントペロティ100円
ペロティチョコ50円
価格はメーカー希望小売価格(税別)です。
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
グリコ ペロティチョコ

tonkin house



PCエンジン初の
戦国シミュレーション
ゲーム

# 関ヶ原

ときに慶長五年，美濃国関ヶ原に相対した東西両軍。徳川家康ひきいる東軍諸将15人，石田三成ひきいる西軍諸将15人，総勢30人の武将たちがその武勇と知略を競う天下分け目の決戦の火ぶたは切って落とされた。魅力的なグラフィックとスピーディな戦闘シーンで君を魅了するPCエンジン初の戦国合戦シュミレーションゲームの登場だ！

好評発売中
6800円（税別）
HuCARD対応

PC Engine



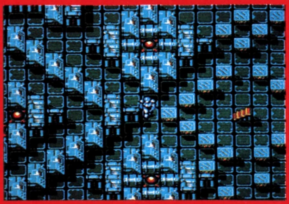

サイバーナイト

# CYBER KNIGHT

ワープミスにより未知の恒星系に漂着したプラネット級宇宙戦艦『ソードフィッシュ』。到着した先は10種類の異星人が住む『偉大なるメンターナと10人の兄弟たち』連邦の辺境「ファーワールド」だった。しかし，その世界では「バーサーカー」と呼ばれる機械生命体による侵略が進行しつつあった。『ソードフィッシュ』クルーたちの地球帰還への苦難と冒険の旅が始まる……。

10月12日発売／6800円（税別）／HuCARD対応
c グループSNE　TONKIN HOUSE





TONKIN HOUSE：東京都文京区本駒込6-14-9 〒113


クロスファイヤー
CROSSFIRE
TM
ファミリーコンピュータ™用カセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
199X年、某国の巨大秘密組織が、6つの最新兵器を武器に、世界各地で動き出し、それをキャッチしたCIAは、秘密組織を、絶滅する為に、最も優秀な特殊工作員「エリック」を単身で、現地へ送った。果たして、エリックは無事に任務を終えて、帰還出来るだろうか・・・・・・・・・・・・・・・・・・・。
メッタ打ちに、
するか、
されるか。
●1ラウンド
ベトナム編　「ベトナム戦車基地破壊」
●2ラウンド
プラハ編　「撃破！プラハ秘密基地」
●3ラウンド
ウラジオ編　「北海道上陸艦隊を叩け！」
●4ラウンド
コロンビア編　「麻薬積載列車破壊！」
●5ラウンド
アフガン編　「アフガン敵軍団侵入阻止！」
●6ラウンド
シヤトル編「シヤトルミサイル基地破壊！」
予価￥6,200(税別)
10月下旬発売予定
有限会社
九娯貿易 KYUGO
本社／〒857-11 佐世保市白岳町166-11
TEL(0956)33-0210(代) FAX(0956)33-0299
東京支店／〒153 東京都目黒区東山2-6-14
TEL(03)792-1041(代) FAX(03)792-1296

# 比べて見ればゲームギア!!

1 **ゲームはフルカラーで楽しめるか。**
バックライト機能付き3.2インチ大型カラー液晶画面を装備。

2 **カラー液晶テレビにもなるか。**
TVチューナーパック(別売)をオプションで用意。

3 **充実したゲームソフトがあるか。**
人気のゲーム群が今後続々登場予定。

4 **いつでも、どこでも使えるか。**
電池、ACアダプター、充電、カーバッテリーなど4電源に対応。

■充実したゲームギア用オプションを用意。
- ●TVチューナーパック 12,800円 標準小売価格
- ●ACアダプター 1,500円 標準小売価格
- ●カーアダプター 3,500円 標準小売価格
- ●バッテリーパック 6,800円 標準小売価格
- ●対戦ケーブル 1,400円 標準小売価格

パーソナルゲーム機はゲームギアで決まった!

みんなが待っていた高性能フルカラー・パーソナルゲーム機




# GAME GEAR
ゲームギア
**19,800円**標準小売価格 10月6日発売

5 **ステレオサウンドでノリまくれるか。**
ステレオヘッドホン用ミニジャックを装備。

6 **対戦ゲームが可能か。**
対戦ケーブル(別売)でひとつのゲームを2人で楽しめる。

7 **おこづかいで買えるか。**
先進の機能ギッシリ詰まったゲームギアは19,800円(標準小売価格)。

## 遊びたくなるゲームギア・ソフトが続々登場!



最速のレーシングマシンで世界のサーキットに挑戦!
**スーパーモナコGP**
3,500円 標準小売価格

超人気パズルゲームの興奮をそのままゲームギアで実現!
**コラムス**
2,900円 標準小売価格



迷路とパズルとアクションが合体した名作ゲーム!
**ペンゴ**
2,900円 標準小売価格



※ゲームギア・ソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)7068 お客様サービスセンター



完全予約限定LD7枚組セット
名探偵
ホームズ
大全集
セット価格￥52,600(税込) ￥51,068(税抜)
TKLO-50023
宮崎駿が手がけた
傑作TVシリーズをノーカット完全収録
★テレビシリーズ全26話をノーカット完全収録(全7枚)
★豪華ケース入り★オリジナル予約特典付き！
■カラー■全630分(予定)■モノラル■CLV7枚組
予約締切
10／31
'91 1／1発売
※完全予約限定のため、締切日以降にご注文いただいても商品をお渡しできない場合があります。お近くのお店でお早目にご予約下さい。
©1984 RAI・東京ムービー新社

## マージャンでRPGだ!!

TOKUMA SOFT

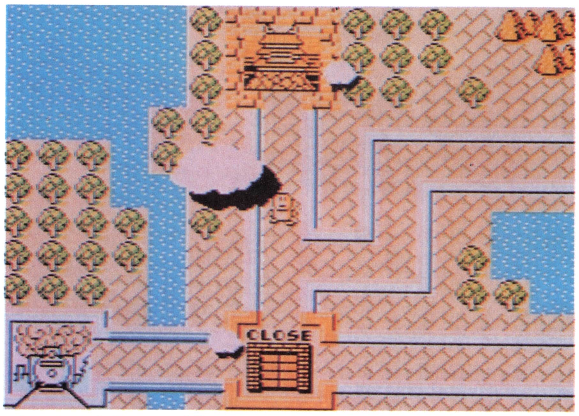
ファミコン用カセット　5,800円(消費税別)

10月19日発売

# まじゃべんちゃー 麻雀戦記

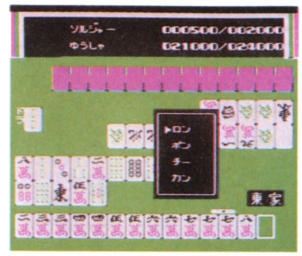
いつとも知れない時代。オニオガルド王国、平和に満ちたこの国に魔邪王の軍団が襲いかかってきた。人々は必死の抵抗をこころみたが敵の予想外の攻撃によって敗れてしまった。彼らの武器は麻雀だったのだ！　王国の平和は乱され、魔邪王の支配による辛い日々が始まった。人々は勇者であるあなたを待っている！

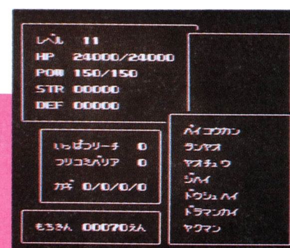


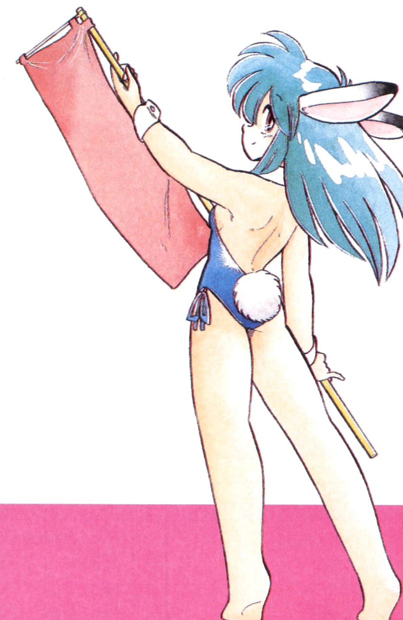


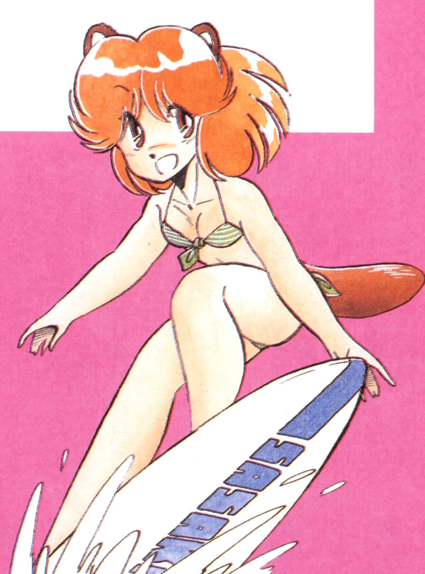

## 魔邪王を倒すのだ!

勇者の進撃をはばむため、魔邪王は王国の要所に門を作り、部下を配置した。あなたは敵を麻雀で倒しながらマップ上を先へ進むのだ。経験をつみ、情報や道具、武器を手に入れていこう。そして魔邪王を捜し出し、王国に平和を取り戻すのだ！



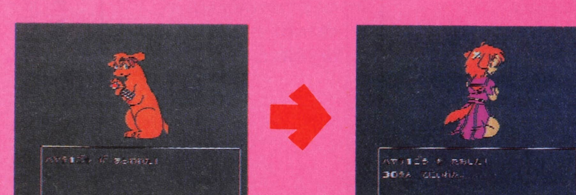





## ツミコミ技を使いこなせ!

勇者のレベルが上がるとツミコミ技（いかさま）が使えるようになるぞ。牌交換や字牌ツミコミなど、いろんな技がある。そのなかでも配牌が役満の形になる役満ツミコミを使えるようになったら、まさに鬼に金棒だ。技をうまく使って強敵を倒せ！



## モンスターがかわいいぞ♡

行く手に待ち構えている魔邪王の部下は、みんな動物の姿。だが、麻雀で勝負して見事に勝つと、おお！かわいい女のコの正体を現わして、門の鍵やお金、それに魔邪王の情報をくれたりする。あなたの挑戦を彼女たちは待っているのだ！

発売／㈱徳間書店
販売／㈱徳間コミュニケーションズ
☎03(591)9161
制作／徳間書店インターメディア㈱

# アンケートに答えてゲームをもらおう！

# ファミマガ 読者プレゼント！ 105本！

## 今号のプレゼント　各15名様



（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

## 応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号1つ（①～⑦）を書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、41円切手をはってポストまで。しめ切りは10月4日（必着のこと）。発表は11月2日発売のNo.22です。

## アンケート

**1** 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

**2** 今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**3** これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

**4** 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**5** また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**6** ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

**7** あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

**8** また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

**9** 好きなゲームのジャンルを3つ選び好きな順に番号を書いてください。

①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

**10** パソコン、PC Engine、セガ、ビデオゲームからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

**11** 今号の第1付録「ゲームボーイFAN」についてどう思いましたか。次の番号の中から選び書いてください。

①とてもおもしろかった。
②おもしろかった。
③つまらなかった。
④特に何も思わない。

**12** 今号の第2付録「ロックマン3・完全攻略本」についてどう思いましたか。次の番号の中から選び書いてください。

①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④特に何も思わない。

**13** これから買おうと思うゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

**14** 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

**15** また、攻略特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

**16** ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

**キャラクタ**　キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック

**音楽・効果音**　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

**お買い得度**　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかをチェック

**操作性**　ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック

**熱中度**　ゲームにどのぐらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック

**オリジナリティ**　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかどうかをチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 1 | PC Engine FAN |
| 2 | 月刊PCエンジン |
| 3 | ㊙PCエンジン |
| 4 | ファミコン通信 |
| 5 | ファミコン必勝本 |
| 6 | ㊙ファミコン |
| 7 | GBプレス |
| 8 | その他のファミコン・ゲームボーイ雑誌 |
| 9 | テクノポリス |
| 10 | LOGIN |
| 11 | メガドライブFAN |
| 12 | Beep!メガドライブ |
| 13 | コンプティーク |
| 14 | POP・COM |
| 15 | MSX・FAN |
| 16 | MSXマガジン |
| 17 | ゲーメスト |
| 18 | コロコロコミック |
| 19 | コミックボンボン |
| 20 | 週刊少年ジャンプ |
| 21 | 週刊少年サンデー |
| 22 | 週刊少年マガジン |
| 23 | 週刊少年チャンピオン |
| 24 | その他のマンガ誌 |
| 25 | その他 |

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 1 | 〈新作〉水島新司の大甲子園 |
| 2 | 〈新作〉ぼくドラキュラくん |
| 3 | 〈新作〉まじゃべんちゃー |
| 4 | 〈新作〉京都財テク殺人事件 |
| 5 | 〈新作〉クロスファイヤー |
| 6 | 〈新作〉バックギャモン |
| 7 | 〈特報〉SDガンダム3 |
| 8 | 〈特報〉ポピュラス |
| 9 | 〈特報〉スーパーマリオワールド |
| 10 | 〈特報〉F-ZERO |
| 11 | 10月カレンダー・ダウンタウン熱血行進曲 |
| 12 | テレマガSTATION |
| 13 | ファミマガJournalマンガトピックス |
| 14 | ファミマガJournalインフォメーション |
| 15 | 超ウルトラ技＋1 |
| 16 | 30秒Q速解答 |
| 17 | コナミ＆ファミマガ芸夢工房 |
| 18 | 週間ファミマガヒットチャート |
| 19 | 超新作ゲーム先取り大作戦 |
| 20 | ひとめでわかる新作カレンダー |
| 21 | 〈第1付録〉ゲームボーイFAN |
| 22 | 〈第2付録〉ロックマン3・完全攻略本 |

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 1 | スーパーファミコン |
| 2 | PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス |
| 3 | PC Engineスーパーグラフィックス |
| 4 | MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R |
| 5 | セガマスターシステム |
| 6 | MEGA DRIVE |
| 7 | PC-8801、PC-9801シリーズ |
| 8 | X68000 シリーズ |
| 9 | FM TOWNS |
| 10 | ゲームボーイ |
| 11 | LYNX |
| 12 | PC Engine ハンディタイプ |
| 13 | ゲーム・ギア |
| 14 | 何も持っていない |
| 15 | 特に買いたくない |
| 16 | その他 |



# 03 459-8000

**話題の新作ゲームの音楽をバリバリ流すぞよ！**

# テレマガSTATION

ステーション

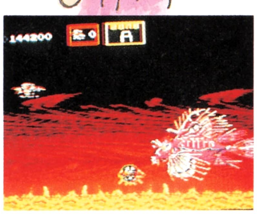
## 9/22～9/28 新作ゲーム特集～年末の話題ゲームを大紹介～

9月も半ばを過ぎると、そろそろ年末ぐらいに発売される新作ゲームが気になってくる頃。どのソフトを買おうかなぁと、今からおこづかいの計画を立てている人もいるかもしれない。

そこで、そこでだ!! テレマガでは年末に発売される予定の新作ソフトのゲームミュージックをジャンジャンと流していくぞ。心して聞くようにするベシ！

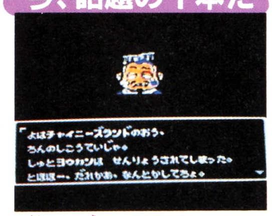



**おまけのひとことヨ！** お姉さんはいつも水着でテレマガをやっているんですか？（熊本県／平田広延クン）。な、な……なんてコトを言うの アタシにだって羞恥心ってモノが……（お姉さん）。そんなのあったの（お兄さん）。げいいん！（お姉さん）



⇧メガドライブの年末注目ソフトは、人気シューティングゲーム『ダライアス2』だ！

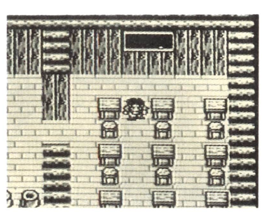
### 今、話題の1本だ




⇧何かと気になるこのゲームの曲を誰より早く聞けるんだ

### リクエスト募集中

さて、テレマガではホットなリクエストを募集中だぞ。この新作ゲームの曲を聞いてみたいとか、こんな企画をやってほしいなど、キミのハガキが来るのをテレマガは待っているぞ。あて先は上記まで、ヨロシク。



⇧ひょっとしたらゲームボーイの『Sa・Ga 2』の曲が聞けるかもしれないぞ!!

## テレマガスケジュール

| | |
|---|---|
| 9/15～9/21 | ウル技特集 |
| 9/22～9/28 | 新作ゲーム特集～年末の話題ゲームを大紹介 |
| 9/29～10/5 | ウル技特集（予定） |

**テレマガは毎週金曜日にテープ交換します。**

| No. | 表4 ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | 赤川次郎の幽霊列車 |
| 2 | アストロ・ファング |
| 3 | AD&Dヒルズファー |
| 4 | AD&Dヒーローオブランス |
| 5 | AD&Dプール オブ レイディアンス |
| 6 | アドベンチャーズ オブ ロロ2 |
| 7 | 暴れん坊天狗 |
| 8 | あるでん・らるでん |
| 9 | イースIII |
| 10 | 石道 |
| 11 | いただきストリート |
| 12 | 井出洋介名人の実戦麻雀II |
| 13 | インセクターX |
| 14 | SDガンダム外伝 |
| 15 | SDガンダム3 |
| 16 | 大いなる完 |
| 17 | 狼たちの野望 |
| 18 | オーバーホライゾン |
| 19 | おたくの星座 |
| 20 | オフザーケン |
| 21 | おぼっちゃまくん |
| 22 | 株式道場パートII |
| 23 | ガンサイト |
| 24 | ガンナック |
| 25 | キャプテン翼II |
| 26 | 究極ハリキリスタジアムIII |
| 27 | ぎゅわんぶらあ自己中心派2 |
| 28 | 京都財テク殺人事件 |
| 29 | 恐竜伝説 |
| 30 | クラックス |
| 31 | グランドマスター |
| 32 | グレムリン2 |
| 33 | クロスファイヤー |
| 34 | ゲオポリティク島における国家興亡論 |
| 35 | 幻獣創世紀 |
| 36 | 甲子園2 |
| 37 | ゴーストバスターズ2 |
| 38 | ゴルフ グランドスラム |
| 39 | コンバットゾーン |
| 40 | 西遊記ワールドII |
| 41 | 三国志II |
| 42 | サンリオカーニバル |
| 43 | GTコネクション |
| 44 | シードック（仮称） |
| 45 | 紫禁城 |
| 46 | 地獄・極楽丸 |
| 47 | ジャストブリード |
| 48 | ジャッキーチェン |
| 49 | シャッフルパックカフェ |
| 50 | シャドウブレイン |
| 51 | ジャングル大帝 |
| 52 | ジャンピン・キッド |
| 53 | じゅうべえくえすと |
| 54 | 重力装甲メタルストーム |
| 55 | ジョナサン・バートン事件簿 |
| 56 | 白い鷹 |
| 57 | 神界 |
| 58 | スーパーチャイニーズ3 |
| 59 | すごろクエスト |
| 60 | スペースオペラ 大いなる神々 |
| 61 | ゾイド黙示録 |
| 62 | 装甲騎兵ボトムズ |
| 63 | ソードマスター |
| 64 | ダークサイダー（仮称） |
| 65 | 大怪獣デブラス |
| 66 | 大魔王ZARK伝説 |
| 67 | TIMES OF LORE |
| 68 | 大迷路 |
| 69 | ダウンタウン熱血行進曲 |
| 70 | 双截龍III |
| 71 | 田村光昭の麻雀ゼミナール |
| 72 | 探偵神宮寺三郎～時の過ぎゆくままに…… |
| 73 | 千代の富士の大銀杏 |
| 74 | 地理制覇大冒険 |
| 75 | T.M.N.T. |
| 76 | 帝都大戦 |
| 77 | テクモボール |
| 78 | 天地を喰らうII |
| 79 | トップマネジメント |
| 80 | ドラゴンウォーズ |
| 81 | ドラゴンクエストIV |
| 82 | ドラゴンボールZ |
| 83 | ドラドラドラ |
| 84 | トリトーン |
| 85 | ドロービー |
| 86 | なんてったって!!ベースボール |
| 87 | 虹のシルクロード |
| 88 | 忍者クルセイダーズ |
| 89 | NORTH&SOUTH |
| 90 | バーズテイル |
| 91 | パーマン |
| 92 | 爆笑！愛の劇場 |
| 93 | 爆笑！人生劇場2 |
| 94 | パジャマヒーロー |
| 95 | パズニック |
| 96 | パズルボーイ |
| 97 | パチ夫くん3 |
| 98 | バックギャモン |
| 99 | バトルスタジアム |
| 100 | バトルボール |
| 101 | パニックスペース |
| 102 | パラソルヘンベえ |
| 103 | パロディウスだ！ |
| 104 | 必殺仕事人 |
| 105 | 百の世界の物語（仮称） |
| 106 | ファイナルファンタジーIII |
| 107 | ファミスタ'91 |
| 108 | ファミリーマージャンIII（仮称） |
| 109 | ふしぎなブロビー |
| 110 | ふしぎの海のナディア |
| 111 | ブラッディ・ウァリアーズ |
| 112 | ベースボールファイター |
| 113 | ベストプレープロ野球'90 |
| 114 | ぼくドラキュラくん |
| 115 | ホワイトカード |
| 116 | 麻雀倶楽部 永田町 |
| 117 | マイライフ・マイラブ |
| 118 | マジック・ジョン |
| 119 | まじゃべんちゃー |
| 120 | マックス・ウォーリアー |
| 121 | 水島新司の大甲子園 |
| 122 | ミニパット |
| 123 | ムサシの冒険 |
| 124 | メタルスレイダーグローリー |
| 125 | メタルフレーム・サイバスター |
| 126 | メタルマックス |
| 127 | ものまね四天王 |
| 128 | 役満天国 |
| 129 | 夢ペンギン物語 |
| 130 | ラグランジュポイント |
| 131 | ラストハルマゲドン |
| 132 | RUSH UP |
| 133 | 竜王戦（仮称） |
| 134 | ルーンマスター |
| 135 | 歴史大冒険 |
| 136 | レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ |
| 137 | ロービー（仮称） |
| 138 | ロケットレンジャー |
| 139 | ロックマン3 |
| 140 | ワールドカップサッカー |
| 141 | ワイワイ2（仮称） |
| 142 | ワギャンランド2 |

| No. | 表5 ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アストロラビー |
| 2 | アスミッくんワールド2 |
| 3 | アフターバースト |
| 4 | アメリカ横断ウルトラクイズ |
| 5 | アレサ |
| 6 | 怒りの要塞（仮称） |
| 7 | ウィザードリィ外伝I（仮称） |
| 8 | うおーズ |
| 9 | SDヒーロ烈伝 |
| 10 | SDガンダム外伝 |
| 11 | F-1スピリット |
| 12 | F-1ボーイ |
| 13 | F-1レース |
| 14 | エモやんの20倍プロ野球 |
| 15 | おいらじゃじゃ丸！世界大冒険 |
| 16 | 鬼ケ島パチンコ店 |
| 17 | 快傑ヤンチャ丸（仮称） |
| 18 | 鬼忍降魔録～ONI～ |
| 19 | キャデラックII |
| 20 | 銀河 |
| 21 | クラックス |
| 22 | グレムリン2 |
| 23 | GO！GO！TANK |
| 24 | ゴーストバスターズ2 |
| 25 | ゴジラくん |
| 26 | ころダイス |
| 27 | コントラ |
| 28 | サイドポケット |
| 29 | Sa・Ga2 |
| 30 | ジェム・ジェム |
| 31 | ジャングルウォーズ |
| 32 | スーパー桃太郎電鉄 |
| 33 | スコットランドヤード |
| 34 | スパルタンX |
| 35 | 戦国忍者くん |
| 36 | それゆけ！アミーダ君 |
| 37 | ソロモンズ倶楽部 |
| 38 | ダックテールス |
| 39 | ダンジョンランド |
| 40 | チェイスH.Q. |
| 41 | ちびまる子ちゃん |
| 42 | 茶々丸パニック |
| 43 | ツインビーだ!! |
| 44 | TWIN |
| 45 | 詰碁パラダイス |
| 46 | 鉄道王II |
| 47 | 天神怪戦2 |
| 48 | とつげき！ばれいしょんず |
| 49 | 突撃!!ポンコツタンク |
| 50 | ドラゴンテール |
| 51 | トランプボーイ2 |
| 52 | トリックル |
| 53 | ドルアーガの塔 |
| 54 | NAVYBLUE'90 |
| 55 | ネコジャラ物語 |
| 56 | 熱血硬派くにおくん |
| 57 | 信長の野望・ゲームボーイ版 |
| 58 | バーガータイムスペシャル |
| 59 | パックマン |
| 60 | ハットリス |
| 61 | ハテナ?の大冒険 |
| 62 | バトルシティー |
| 63 | バトル・ブル |
| 64 | バブルゴースト |
| 65 | バブルボブル |
| 66 | パラソルヘンベえ |
| 67 | パラメデス |
| 68 | バルーンキッズ |
| 69 | バルダーダッシュ |
| 70 | 漂流少年KEITH |
| 71 | 飛龍の拳外伝 |
| 72 | ファーステスト・ラップ |
| 73 | FINAL REVERS |
| 74 | ファミスタ |
| 75 | ふしぎなブロビー |
| 76 | フリートコマンダー |
| 77 | プリプリ |
| 78 | ペインターモモピー |
| 79 | ヘッドオン |
| 80 | ベリウス |
| 81 | ポケットスタジアム |
| 82 | ポン太とヒナ子の珍道中 |
| 83 | マジカルザウルス |
| 84 | マジックエクリプス |
| 85 | Mr珍の食通天国 |
| 86 | ミッキーマウス2 |
| 87 | メガリット |
| 88 | モンスタートラック |
| 89 | モンスターメーカー |
| 90 | ライサンダー |
| 91 | レインボーチップス |
| 92 | レーダーミッション |
| 93 | レジェンド |
| 94 | ロードスター |
| 95 | LOST CITY |
| 96 | ファミリージョッキー |

# ファミマガJournal

ジャーナル

ファミコンやゲーム関連の話題とプレゼント情報満載!!

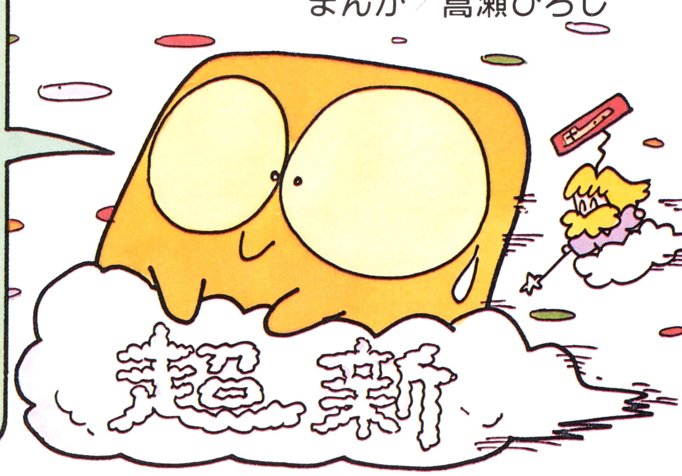
## マンガトピックス

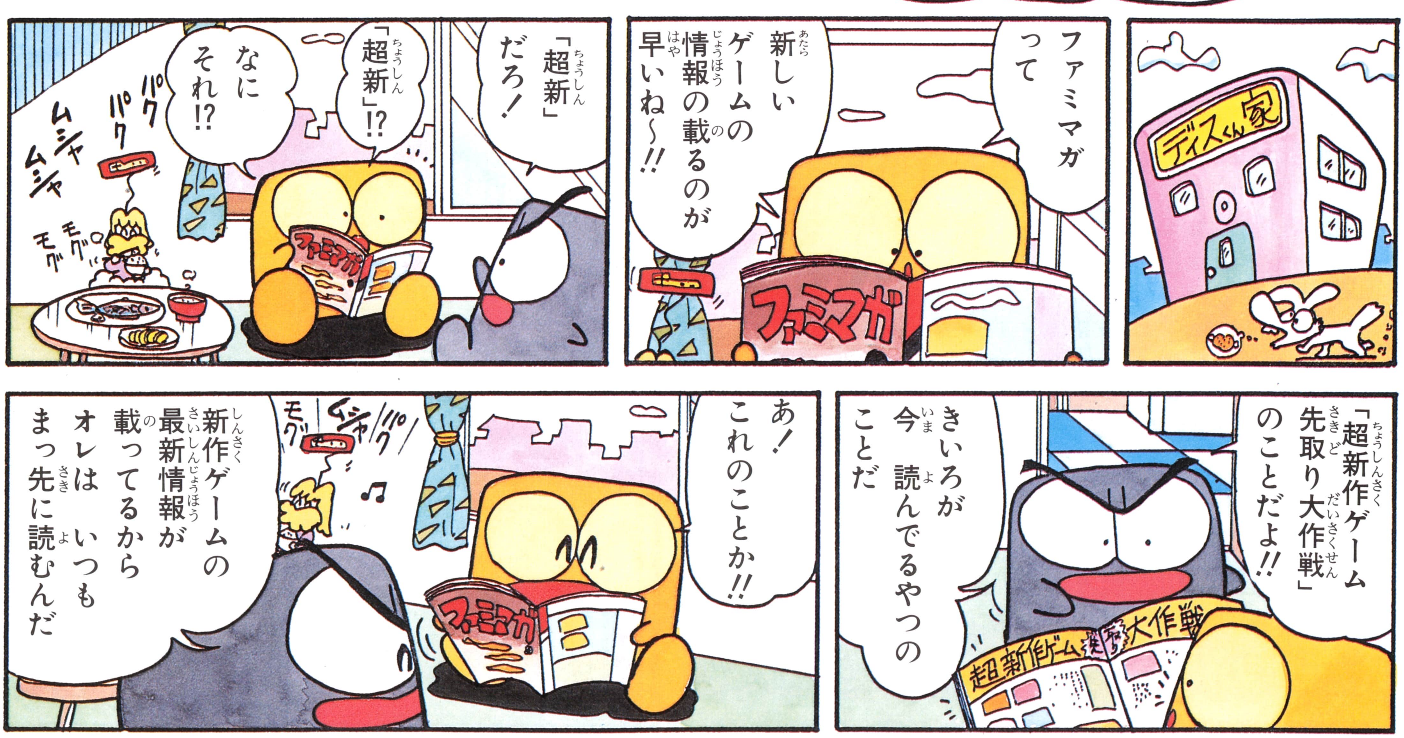
まんが／嵩瀬ひろし

ファミマガの巻末の方に載っている「超新作ゲーム先取り大作戦」、知っているよね!! でもその情報をどうやって手に入れているかは知っているかな? 知らないよねっ! というわけで

**超新作ゲームの情報の入手方法**

について、いろいろと聞いてみちゃったよん!!



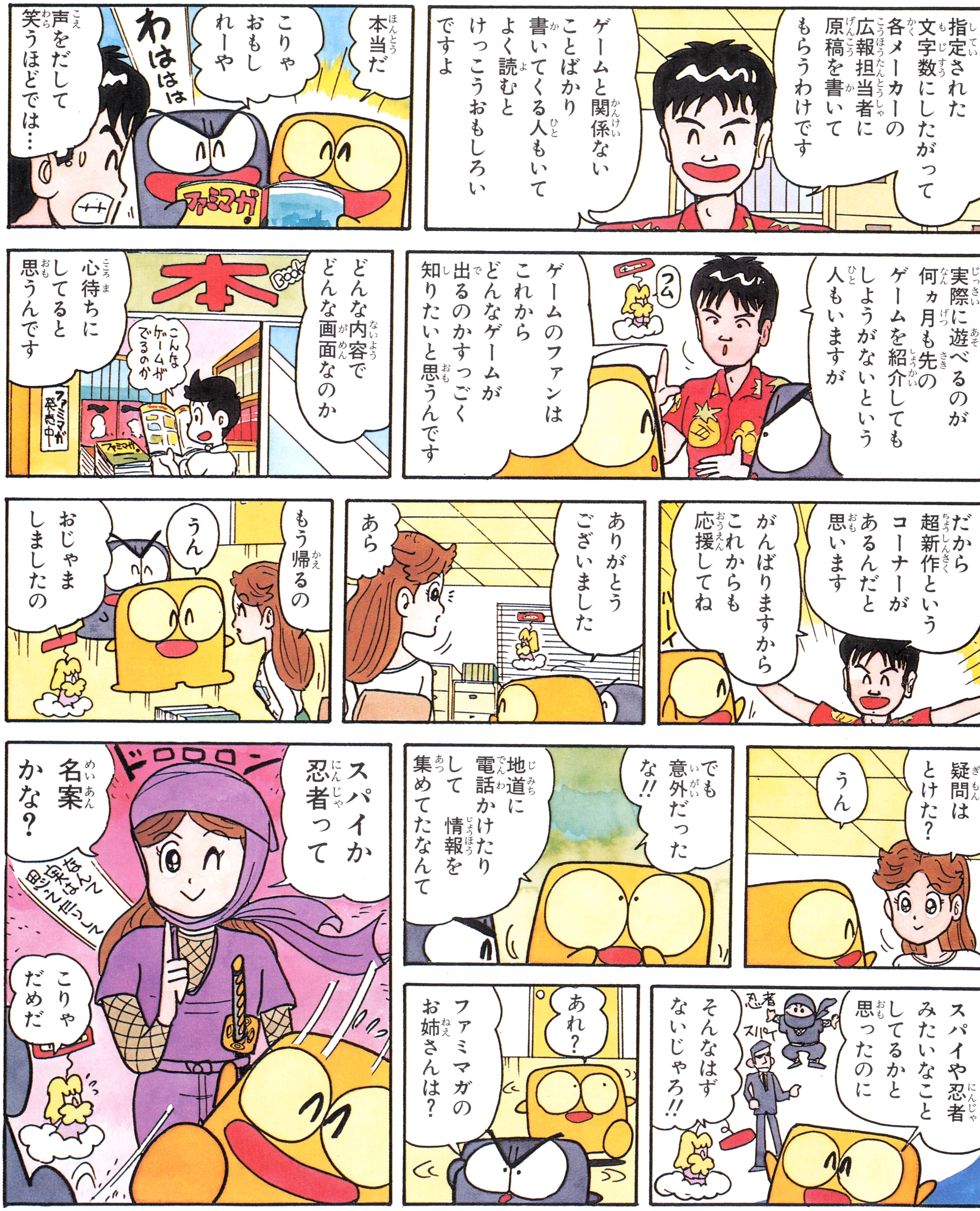

でも
どうやって
こんなに早く
情報を集めて
いるのかな?
産業スパイとか
忍者とか…
確かに
そうだよな
ファミマガ
わからない
よね〜!
わからない
な〜!
モグ…
せ〜ん
に〜ん!!
しょうが
ないのお
東京・新橋
ファミマガ編集部
こんに
ちは〜!!
あっ!!
仙人たち
だわ
ハ〜イ
こんに
ちは!
今日は
また
おそろいで
実はのぉ
かくかく
しかじか…
なるほど
超新作ゲーム
先取り
大作戦ですか…
これが
超新班
です
うわ〜
なんだか
すごいな
ごちゃ
ごちゃ
しとる
ハハ…
彼が
超新班の
班長です
班長〜!!
お客さん
ですよ〜


起きてくださいよぉ!!
班長!!
ぐぐ〜
す〜
ガバッ
ん
あ こりゃどうも!!
で 発売日と価格は? 写真はいつごろ出ます?
ねぼけている…
班長〜!!
あ! ディスくん!! 仙人と
どうしたの!?
どうしたのじゃないわよ!!
実はかくかく
超新の出来るまでですか?
超新班の仕事の基本は電話かけです
ピッ
毎週月曜と火曜にファミコンやゲームボーイに参入している全メーカー約100社に超新班全員でてわけして 電話をかけます
まず 新しく発売される予定のゲームはないかを聞きます
もし あったらゲームの正式名称や内容 発売日 価格などが決まっていたら教えてもらい
いつ頃になったら開発中の画面が載せられるかも聞いておきます
カシャッ
広報担当
次にすでに発表されているゲームについて聞きます
発売日や価格などに変更はないか? 新しい写真や資料はないか? サンプルのゲームは借りられるかどうかなどを聞くわけです
このときいろいろなオフレコ話や業界のうわさが聞けたりしてけっこうおもしろいですよ
まだナイショだけど○○○エがでるのよ……とかね
えっ! どんなの
例えばですね…
オフレコだから話せないや!!
あ〜ん
意地悪!!



ファミマガの発売は2週ごとでしょ
月2回
ファミマガ
なのに なんで毎週電話かけるの?
発売は2週ごとでも原稿を印刷所に入れるのは2回に分けてるからなんだけど
ゲームの発売日や価格は 直前になってもよく変わるし いつ新しい情報が入ってくるかわからないから毎週かけるようにしているんです
へえ
なるほど!!
だからどこよりも早い情報が載っているわけか!!
その後の記事を作る手順は?
集まった情報をもとに記事のレイアウトを考えて
今週はニューきじです
フムフム
決まったらデザイナーの人にレイアウトを作ってもらって
それが上がってきたら原稿を書くわけです
かきかき
原稿は写植屋さんというところに入れて写植を打ってもらい
写植
正確には写真植字。文字を印刷するとき、はんこのようにデコボコを利用して刷る活字を使うのではなく、写真に撮った文字を並べて印刷の版を作る方法。
写真は印刷所に入稿します
最終的には写植も印刷所に入稿して本が完成する前に校正をします
版印刷
徳間書店
校正?
ためしに刷ったものを見て間違いがあったら直すわけです
校正が終わったら印刷所に戻して
印刷所は校正の指定にそって間違いを直し それから印刷して本が完成するんです
なるほど
大変だなあ
あとですね ファミマガでは記事の内容に間違いがないよう
本を印刷する前に発売日や価格などをファクスや電話で再度確認しています
てろてろてろ
ゲームの内容が発売前に変更されることはよくあるので
念には念を入れて何回も 取材するんです


電話でしか取材しないのか?
そんなことはないですよ
ゲーム画面を撮影しに直接メーカーに行ったり
逆にメーカーの人が直接編集部に来てくれたりすることもよくあります
こんにちはカプコンでーす
お世話になりまーす
初心会やおもちゃショーCSGといった新作ゲームが発表されるショーや
各メーカーの主催する新作発表会の取材もかかせませんよね
ファミコン
超新班の担当は「超新作ゲーム先取り大作戦」だけですか
内容の性格上「新作ゲームカレンダー」もですね
ファミコンゲームボーイスーパーファミコンの新作ゲームの発売日や価格がひとめでわかるでしょ
ウーンこれは面倒そうだ
「超新作ゲーム先取り大作戦」の中にある「ウチのが1ばん」も超新班の担当ですか?
そうです
これはファミマガの発売日の次の日からその次のファミマガ発売日までに発売されるすべてのファミコンゲームについて
各メーカーの広報担当者がそのゲームのウリをPRするもので
その掲載するスペースはあみだによって決まります
あみだ!?
各メーカーの広報担当者に2枚のあみだに1ヵ所ずつ○をしてもらいます
あみだはそれぞれ1から50までの数字が答えとして隠されていて2枚の合計が総合得点となります
得点の多い順に広いスペースになるわけです
ほえ～
最高で100点最低で2点かっ!!



指定された文字数にしたがって各メーカーの広報担当者に原稿を書いてもらうわけです
ゲームと関係ないことばかり書いてくる人もいてよく読むとけっこうおもしろいですよ
本当だ
わははは
こりゃおもしれーや
ファミマガ
声をだして笑うほどでは…
実際に遊べるのが何ヵ月も先のゲームを紹介してもしょうがないという人もいますが
フム
ゲームのファンはこれからどんなゲームが出るのかすっごく知りたいと思うんです
どんな内容でどんな画面なのか
本
Book
心待ちにしてると思うんです
こんなゲームがでるのか
ファミマガ発売中
だから超新作というコーナーがあるんだと思います
がんばりますからこれからも応援してね
ハーイ
ありがとうございました
あら
もう帰るの
うん
おじゃましましたの
疑問はとけた?
うん
でも意外だったな!!
地道に電話かけたりして 情報を集めてたなんて
スパイや忍者みたいなことしてるかと思ったのに
忍者
スパイ
そんなはずないじゃろ!!
あれ?
ファミマガのお姉さんは?
ドロロロン
スパイか忍者って
名案かな?
こりゃだめだ

## プレゼント
# マクドナルドのゲームで「スーパーマリオワールド」が

今や話題の中心といえる「スーパーファミコン」や「スーパーマリオランド」などがマクドナルドからプレゼントされるウレシイお知らせだぞ。

まずは「スーパーファミコン」。これが欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記し〒164－44 東京都中野郵便局私書箱170号「マクドナルド スーパーファミコン プレゼント」ファミマガ係まで。抽選で500名に当たるのだ。締め切りは10月15日で当日消印有効。発表はマクドナルドの全店でポスターにて。

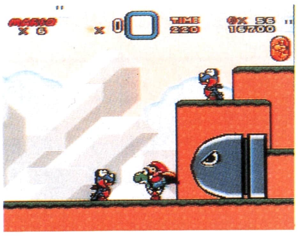
さて、次は「マックスーパーマリオゲーム」によるプレゼント。これはもうおなじみとなったカードの銀色の部分を削る例のゲームだ。もちろんどのカードにも賞品が隠されている。で、気になる賞品はスーパーファミコン用ソフト「スーパーマリオワールド」をはじめとしてファミコン用のスーパーマリオシリーズやマクドナルド商品などが当たるのだ。このゲームは9月28日から11月4日まで全国のマクドナルドで実施される。ちなみにカードは500円ごとに1枚もらえるぞ。



⇦11月21日に発売が決定したスーパーファミコンだ。入手困難はまちがいなし



⇦今から発売が待ちどおしいスーパーマリオワールド



⇦これが当たるかも知れないんだからウレシイ

## プレゼント
# ビデオ「しあわせのかたち」特製シールはいかが?

あの「しあわせのかたち」がビデオになって発売されるのは16号でもお知らせしたとおり。今号では「おまえ」や「こいつ」「べるの」をはじめとした登場人物たちをあしらったシールをプレゼントしちゃうぞ。実はこのシールはタイトルに「前編」「後編」とつけられている。「後編」はビデオソフトにオマケとしてつけられる予定だそうだ。つまり「前編」は買おうとしても買うことができない貴重品、ってワケだ。これをなんと(?)3枚1組として8名にあげてしまおう。そしてオマケに、これもちょっと手に入らないイイものをつけてしまうぞ。送り先は欄外左の「しあわせのかたち特製シール」係まで。なお、締め切りは10月4日に必着のこと。このビデオの発売日は10月5日だ。第2弾の発売が待ち遠しい1本になりそう。



⇦「総天然色80キャラクタ目白押しステッカー」だ



⇦ビデオでもコミックスのようにギャグが連発される

## プレゼント
# 「モンスターメーカー」テレカ ソフエルからプレゼント

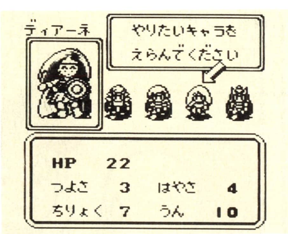
発売されて以来、可愛らしいイラストも手伝って、各メディアで高人気を得ているカードゲーム「モンスターメーカー」。12月には、このカードゲームを基にしたゲームボーイ用ソフトが、ソフエルから発売される。

「モンスターメーカー」は、キャラクタやモンスターの描かれたカードを使い、ドラゴン退治や宝物探しなどを、何人かのプレイヤーで競い合うゲーム。ゲームボーイ用ソフトは、普通のRPGにこのカードゲームをプラスした形になっている。

というわけで、ゲームボーイ用ソフトの発売にあたって、ソフエルから「モンスターメーカー」オリジナル・テレフォンカードを、100名にプレゼント!! 応募の方法は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して、〒101東京都千代田区外神田3－11－2 ロックビル 株式会社ソフエル「モンスターメーカー プレゼント ファミマガ」係まで送ろう。締め切りは、11月30日(当日消印有効)とのことだ。



⇦原作の九月姫さんのイラストを使用したテレフォンカード




⇦ゲームボーイ版『モンスターメーカー』の画面

### VIDEO フィリックスの大冒険①



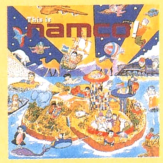
■メディアリング／10月21日発売／3500円 ▶人気キャラ、フィリックスが活躍するアニメビデオ。10分程のストーリーを3話収録、日本語吹替なので、気軽に楽しめる。オマケとして、フィリックスの占いコーナーも収録されている。

### MUSIC 虹の都:カブキロックス



■アポロン／発売中／937円 ▶"イカ天"出身の大人気バンド、カブキロックスが歌う、アニメ「ドラゴンクエスト」の新主題歌。覚えやすいメロディで、アニメの主題歌には持ってこい。映画「1990牡丹燈籠」主題歌"スーサイド・ゲーム"も同時収録。

### MUSIC This is NAMCO!



■アポロン／発売中／CD2600円 CT2300円 ▶タイトルのとおり、ナムコの代表的ゲームの、代表的ミュージックナンバーを集め、新たにアレンジ、レコーディングをしたアルバム。ジャズ、ロック、クラシックなど、バラエティに富んだサウンドが楽しめる。

### MUSIC ドラゴンクエスト オン ピアノ



■アポロン／発売中／CD2800円 CT2400円 ▶「ドラゴンクエスト」の曲を、ピアノで演奏する。既発売の楽譜集を基にレコーディングされているので、「ドラクエ」の曲を練習しているキミ、参考として聴いてみてね。曲ごとのワンポイントアドバイスも付いてるよ。

## プレゼント

# 「8耐」で健闘したチーム・アイレムからTシャツ

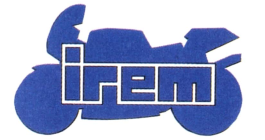
アイレムが「鈴鹿8時間耐久ロードレース」に出場したのは、前号でも紹介したとおり。で、今号では、その「チーム・アイレム&よろず」のTシャツとステッカーをプレゼント。Tシャツは胸と背中にチームのロゴが入っている。もちろんチームカラーを用いたものだ。サイズはL。ステッカーは青いマシンのシルエットをバックにアイレムのロゴをあしらっている。プレゼント数はTシャツとステッカー2枚をセットで3名に。ステッカー4枚を一組にしてこれを10名に。あて先は、欄外左の「アイレムTシャツセット」係もしくは「ステッカーセット」係まで。締め切りは10月4日だ(必着のこと)。なお、チーム・アイレムは他のレースにも出場予定だ。応援しようぜ!



↑レーシングライダーってモテるんだなあ…イイなあ…




→「8耐」の感動を思い出させるTシャツだ




↑これがステッカーだ。このシルエットはレースで使用したVFR750Rなのかな?

## プレゼント

# おなじみのキャラが登場 ドラクエ「6×6パズル」

エニックスから、「ドラゴンクエストアニメ6×6パズル」が発売された。アニメ「ドラゴンクエスト」のキャラクタが印刷された全36ピースのパーツをスライドさせて絵をバラバラにし、それをまたパーツをスライドさせて、絵を元に戻す、というように遊ぶパズル。背面のストッパーで、パーツを固定できるので、持ち運びにも便利。価格は1200円だ。で、当然(?)このパズルゲームを、5名にプレゼントするぞ。応募方法は左欄外の要領で、「ドラクエパズル」係まで。締め切りは10月4日必着だ。



↑友達と、"早解き合戦"で盛り上がろう!!

# 編集部からのお知らせ

編集部は、ファミマガの表紙を飾るイラストのアイデアを募集しています。「コイツは使えるぞ!」なんてアイデアが浮かんだら欄外左の「表紙のアイデア」係まで送ってください。もちろんハガキでOK。また1人で何点応募してもかまいません。採用者には、ファミマガ特製のテレホンカードをプレゼントします。多数の応募、待ってます。

## ゲームボーイマガジンVol.3 読者プレゼント当選者

※敬称は略させていただきました。

**SDガンダム外伝**
東京／恵利川久子・20歳　山梨／浜辺恵蔵・12歳　佐賀／原佳久・13歳　鹿児島／秋廣慎太郎・14歳

**アレサ**
東京／内藤晋一郎・16歳　神奈川／森元治・13歳　高知／西山幸司・16歳　長崎／福島利弥・15歳

**ジャングルウォーズ**
青森／藤沢寿樹・11歳　新潟／佐々木健二・12歳　滋賀／岡田大・10歳　和歌山／野間健次・14歳

**Sa・Ga2**
青森／高橋伸明・13歳　栃木／堤竹康・12歳　千葉／魚留寛弘・15歳　岐阜／市原淳一・14歳

**双截龍**
千葉／生稲雅史・12歳　静岡／松下大輔・15歳　富山／前田浩・12歳　奈良／福田茂明・14歳

**ファミスタ**
北海道／市橋圭介・12歳　福島／鈴木秀行・14歳　神奈川／大塚二郎・16歳　鳥取／井上友和・11歳

**バトルピンポン**
秋田／新山功・14歳　神奈川／小川直久・13歳　京都／藤本優一・12歳　岡山／宮川佑・11歳

**機動警察パトレイバー**
山形／高橋龍一・13歳　新潟／小野豪・17歳　東京／森隆典・13歳　京都／舟橋晃一・15歳

**魁!!男塾**
東京／内藤慎司・11歳　兵庫／網剛志・12歳　広島／中本英之・14歳　鹿児島／野口俊成・15歳

**T.M.N.T.**
宮城／鈴木寿之・15歳　富山／永森大介・12歳　徳島／敷地宏紀・12歳　広島／馬場健二・15歳

**ボンバーボーイ**
福島／志賀英二・13歳　東京／石塚悦士・12歳　静岡／新村和彦・14歳　大阪／河南達郎・13歳

**おいらじゃじゃ丸世界大冒険**
群馬／山崎慎介・12歳　愛知／岩崎浩・11歳　滋賀／中居雅司・14歳　長崎／鈴山ひろと・12歳

**タスマニア物語**
千葉／村田考平・10歳　東京／小野沢由紀・15歳　神奈川／山崎照幸・19歳　富山／長谷正紀・14歳

**おさわがせ!ペンギンBOY**
東京／ダナニー アニーシャ・12歳　神奈川／杉山誠・11歳　兵庫／吉村真・10歳　高知／鎌倉勉・13歳

**うおーズ**
千葉／渡辺行広・11歳　岐阜／古屋伊須呂・14歳　滋賀／池田雄一・13歳　京都／井上清美・20歳

**ベリウス**
青森／十文字謙晶・13歳　宮城／保科勝也・18歳　東京／北原洋・12歳　静岡／岡部慎二・11歳

**ドラゴンスレイヤーI**
千葉／大貫愛忠・12歳　新潟／高山智彦・13歳　岐阜／間所威顕・16歳　広島／金子周平・11歳

**ゾイド伝説**
北海道／金成宏明・10歳　千葉／志村憲治・13歳　愛知／村瀬幸一・8歳　広島／小谷和幸・12歳

**ブライファイター**
宮城／占部順一郎・11歳　千葉／伊菅信幸・12歳　山梨／保坂和良・12歳　愛知／森山和久・15歳

**バリーファイア**
埼玉／鈴木俊太・14歳　愛知／永坂俊英・10歳　三重／相木勝年・13歳　徳島／村岡秀崇・13歳

**パワーミッション**
埼玉／繁田晃・15歳　東京／中津公司・13歳　神奈川／福田俊弘・13歳　愛知／横道崇・14歳

**Dr.MARIO**
北海道／土井大河・5歳　宮城／小野富・15歳　栃木／辻祐介・11歳　埼玉／田口健太郎・14歳

**キャデラックII**
山形／工藤秀之・15歳　東京／田村秀博・22歳　静岡／村松伸彦・16歳　愛知／光田裕美・19歳

**らんま1/2**
栃木／江田雄喜・18歳　埼玉／寺西正志・14歳　岡山／藤野猛士・12歳　徳島／井上拓也・12歳

**香港**
栃木／前沢零次郎・11歳　長野／星淳一・18歳　静岡／中田強・25歳　福岡／熊谷信幸・14歳

**パズニック**
北海道／田中健太・12歳　群馬／福田有・15歳　千葉／平澤佑樹・11歳　岡山／酒井謙次・14歳

**四川省**
埼玉／岡戸悟・14歳　東京／福島直樹・16歳　新潟／佐藤芳典・13歳　大阪／南佐江子・15歳

**パイプドリーム**
北海道／新保暁央・12歳　石川／山村学・11歳　福岡／中山陽允・13歳　熊本／岡本隆之・15歳

**石道**
埼玉／吉田隆寛・13歳　千葉／小野瀬満・15歳　兵庫／檜作元則・15歳　福岡／神代三紀夫・11歳

**倉庫番2**
福島／諏訪孝介・12歳　神奈川／桝田和良・21歳　大阪／堤添武広・14歳　岡山／渡辺純一郎・13歳

## No.16読者プレゼント当選者

※敬称は略させていただきました。なおファミマガジャーナルインフォメーションのコーナーでの当選者の発表は、発送をもって発表にかえさせていただきますので御了承ください。

**忍者らホイ!**
北海道／村井具文・15歳　岩手／大畑昌幸・14歳　宮城／庄司和宏・10歳　埼玉／福田幸司・12歳　千葉／川上博由・11歳　東京／勝見英充・12歳　愛知／藤原正義・13歳　三重／古家琢也・12歳　京都／中谷尚美・18歳　大阪／伊藤忠徳・14歳

**グレムリン2**
岩手／斉藤博紀・13歳　宮城／木村康彦・11歳　福島／木幡真伸・13歳　茨城／川田裕一・11歳　千葉／風間正和・16歳　東京／阿部航・13歳　神奈川／金子交伺・18歳　岐阜／田端慎吾・13歳　岡山／石浦飛・11歳　徳島／福田啓司・13歳

**ドラえもん**
北海道／毛内英和・14歳　群馬／田村正弘・10歳　東京／山口操・14歳　新潟／白砂一樹・10歳　静岡／井端ひろゆき・9歳　愛知／早川哲由・11歳　石川／安藤康大・14歳　京都／野口直樹・6歳　大阪／田部裕司・11歳　鳥取／広川玲子・10歳

**探偵神宮寺三郎シリーズ**
千葉／加藤純平・13歳　東京／山角豊・12歳　神奈川／久世律子・14歳　山梨／大木浩・11歳　山梨／榮原法明・15歳　長野／須田俊憲・13歳　福井／吉川誠・15歳　京都／花岡充・16歳　大阪／沢井順一・15歳　香川／後藤巧・12歳

**雀豪**
青森／松ヶ崎博史・20歳　秋田／伊藤俊一・16歳　岩手／須藤敏・?歳　埼玉／飯塚健一・23歳　東京／金子治基・23歳　岐阜／川上智司・16歳　岡山／林健一・17歳　／吉田美加・15歳　鳥取／鳥越義正・19歳　鹿児島／小牧貴治・15歳

**田村光昭の麻雀ゼミナール**
秋田／三浦史子・17歳　群馬／日野浩史・18歳　埼玉／金子雅人・14歳　東京／酒井政和・13歳　／小田大輔・16歳　山梨／深沢規晃・14歳　岐阜／田中美都里・18歳　大阪／池田圭・19歳　兵庫／片山政和・18歳　広島／三反田宏樹・17歳

**ワールドボクシング**
宮城／小斉芳洋・13歳　群馬／富田真一・11歳　埼玉／長島幹雄・15歳　千葉／梯邦彦・12歳　東京／三谷慎治・12歳　神奈川／松田友久・15歳　静岡／杉本雅也・15歳　愛知／氏原準・15歳　滋賀／塘之口勇治・14歳　大阪／鍋倉直弘・20歳

**NORTH&SOUTH**
茨城／瀬戸井清貴・14歳　／柳田友彦・13歳　東京／丹野剛志・15歳　神奈川／田中利明・14歳　山梨／時田満明・17歳　愛知／沢木教充・14歳　京都／横山睦・14歳　兵庫／山田敬之・12歳　福岡／安永真二・9歳　沖縄／砂川忠央・17歳

**日本一の名監督**
北海道／東智規・12歳　千葉／岡田祐輔・11歳　東京／広瀬公平・13歳　長野／小池幸宏・13歳　岐阜／松野智弘・13歳　三重／芝山敦司・10歳　和歌山／土井康雄・15歳　兵庫／高橋伸輔・13歳　岡山／内藤家康・14歳　高知／足達信也・13歳

**ものまね四天王**
宮城／阿部和男・10歳　福島／八島弘之・14歳　茨城／牛渡義高・10歳　東京／佐藤亘・12歳　神奈川／羽賀清美・17歳　静岡／山口健一・12歳　富山／浜田英輔・13歳　三重／西山圭一郎・14歳　兵庫／浜田大起・13歳　広島／津川拓雄・12歳

**アストロファング**
岩手／藤根渉・14歳　宮城／内山強・26歳　茨城／成島潔・13歳　埼玉／柳慎二・12歳　東京／辻本亮太・13歳　神奈川／高橋雅之・18歳　新潟／石川浩也・14歳　愛知／横田夕特・13歳　大阪／浜田浩之・17歳　兵庫／宗政竜一・13歳

**プロディアランド**
北海道／佐藤圭吾・13歳　岩手／西村勝・9歳　福島／斎藤克典・16歳　千葉／吉田京史・12歳　東京／奈良聡和・11歳　神奈川／野村宏充・12歳　長野／高田好康・12歳　岐阜／藤沢達也・17歳　大阪／乾良信・18歳　島根／田辺憲明・13歳

## プレゼント希望の方は

このコーナーに掲載されているプレゼント(記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね)が希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 **東京都港区新橋4―10―7 T・I・M ファミマガジャーナル「○○」係**まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。プレゼント1つにつき1枚のハガキが有効。

## BOOK ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場




**■エニックス／発売中／580円** ▶ドラクエの世界やキャラクタを使った4コママンガ。それぞれの作家が思い入れたっぷりにドラクエの世界を描いている。ドラクエファンならずとも、爆笑まちがいなし! 読者投稿も受け付けてるぞ。

## VIDEO Game T-V



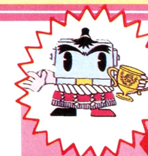

**■パック・イン・ビデオ／発売・レンタル中** ▶ゲーム情報満載のビデオマガジン、『ゲームT-V』の最新号。ゲストに田尻智氏を迎えての新作ソフトレビューや、スーパーファミコン情報などが、60分間にギッシリつめ込まれている。

紹介した商品価格は、特にことわりのない限り税込価格です。

# 超ウルトラ技＋1

（ちょう）（テクニック）（プラス）

今回は、ほんとにすご～いウル技をたくさん用意したぞ。もう、いろんなゲームをクリアしてしまった君!! このウル技をやってみれば2倍も3倍もゲームを楽しむことができるぞ。



## 優勝技 ステージセレクト発見

KAGE

愛知県／落合辰則クン

このゲームで、なんと全ステージが選べる面セレクトとサウンドセレクトが発見されたぞ。

やり方は、タイトル画面で、Ⅰコンの Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑの順番に押そう。そのあとで、左の表のとおりボタンを押そう。例えば、ステージ5－2へ行き、コンティニューを9回にしたい場合は、Ⅰコンの Ⓐ、Ⓑと Ⅱコンの Ⓐと十字の下を押したあと、スタートを押すんだ。ためしてみよう。




⇧ここで次のコマンドを入力だ

Ⅰコンの Ⓐを4回、Ⓑを4回、4回押したあとに、Ⓐ・Ⓑを左の表のとおりに入力しスタートを押す

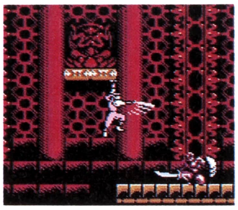
| ステージ数 | Ⅰコン | Ⅱコン |
|---|---|---|
| 1－1 | | |
| 1－2 | | Ⓑ |
| 1－3 | | Ⓐ |
| 1－4 | | Ⓐ・Ⓑ |
| 2－1 | Ⓑ | |
| 2－2 | Ⓑ | Ⓑ |
| 2－3 | Ⓑ | Ⓐ |
| 3－1 | Ⓑ | Ⓐ・Ⓑ |
| 3－2 | Ⓐ | |
| 3－3 | Ⓐ | Ⓑ |
| 4－1 | Ⓐ | Ⓐ |
| 4－2 | Ⓐ | Ⓐ・Ⓑ |
| 4－3 | Ⓐ・Ⓑ | |
| 5－1 | Ⓐ・Ⓑ | Ⓑ |
| 5－2 | Ⓐ・Ⓑ | Ⓐ |
| サウンド | Ⓐ・Ⓑ | Ⓐ・Ⓑ |

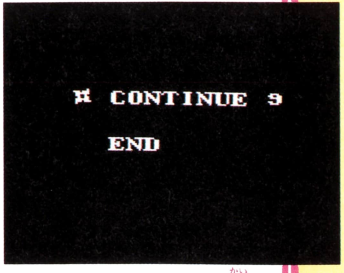
上のコマンド＋Ⅱコンの十字の下で、コンティニューを9回まで増やせる




⇧サウンドセレクトもできるし

⇩いきなりステージ5－2へ行くこともできる






⇧しかもコンティニュー9回だ



## この技の醍醐味

**KAGE「ステージセレクト発見」**

このウル技は、すべてのステージにいくことができるし、コンティニューの回数も増やせますし、サウンドセレクトまでできます。まさに大技が3本も入っています。ただ、やり方が複雑なのでよく記事を読んで、まちがえないようにコマンドを入力してくださいね。ちょっとしたまちがいで、全然別のステージにいってしまったということもあります。実は、わたしもこのウル技をやっていて、3－3に行こうとしたら、4－3が始まってしまいました。

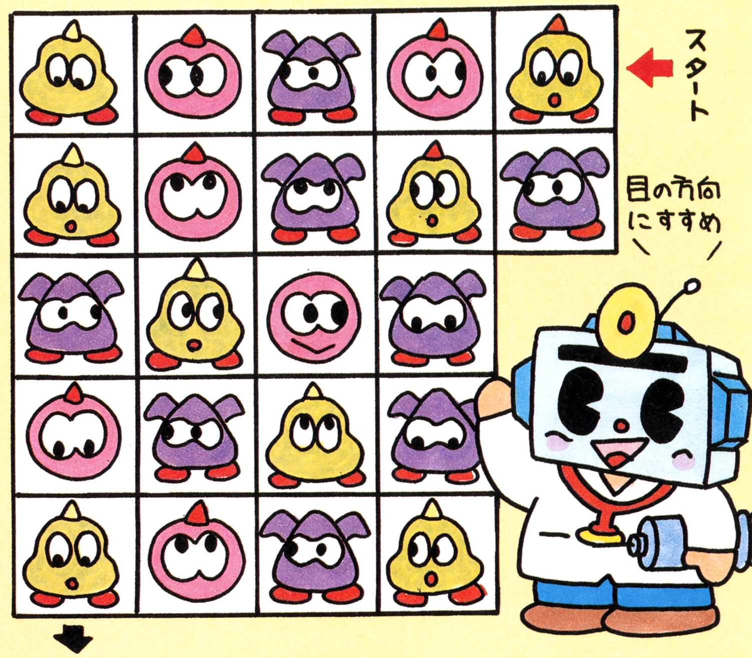
## 頼もしい味方

大関技

**忍者らホイ!**

新潟県／白倉知明クン

玄武の城に捕まっているからくり職人の「とびまさ」を助けて向こうの町にいけるようにしてもらう。だけど、すぐに「とびまさ」はいなくなってしまう。実は「とびまさ」は、「からくりバズーカ」を持っていて敵全体にダメージを与え、敵からの攻撃を受けない無敵の味方なんだ。この「とびまさ」を仲間にして外にでる方法があるんだ。そのやり方は、玄武を倒したあと「とびまさ」を仲間にして、術の「ぬけだし」を使って城の外にでる。そして、そこから1歩も歩かずに「とびきり」の術を使えばいいんだ。



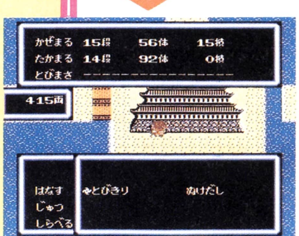




↑でも、堀を埋めると去っていくんだ

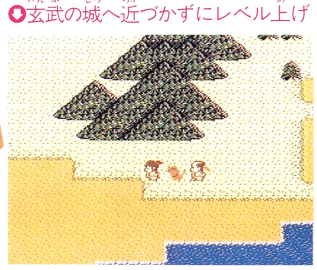
↓「ぬけだし」を使う

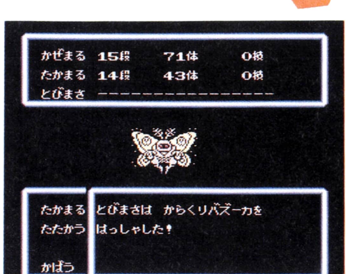



↑「とびきり」で町へ

↓玄武の城へ近づかずにレベル上げ






←「からくり職人のとびまさ」の「からくりバズーカ」は敵全員に25くらいのダメージを与えてくれるぞ

## クレジット増加技発見

大関技

**摩天童子**

東京都／ガチャポンクン

なんとクレジットが増加できるというウル技が見つかったぞ!! やり方は、まずセレクトボタンとⒷボタンを押そう。そして、セレクトボタンを押したまま、ⒶボタンとⒷボタンを同時に連打するんだ。するとクレジットが増えていくぞ。また、連射付のジョイスティックを使えばかなり増やせるぞ。でも画面が切り換わると元の状態に戻ってしまうので、切り換わる前にゲームをスタートさせよう。




↑タイトル画面のときに、次のコマンドをすばやく入力するんだ

**セレクトボタンとⒷボタンを押してセレクトボタンを押したままⒶボタンとⒷボタンを同時に連打**




↑するとクレジットがじゃんじゃん増えていくんだ



### この技の醍醐味

**忍者らホイ! 「頼もしい味方」**

このウル技は、すぐ立ち去ってしまう、からくり職人の「とびまさ」と一緒に戦うというものです。「とびまさ」は城の中を歩き回っている間は一緒にいますが、城から1歩でも出てしまうといなくなるので注意してください。「とびまさ」の使う武器は、敵全体に大きなダメージを与えてくれます。だから、玄武の城に近づかないかぎりは、こちらの経験値かせぎにつきあってくれます。「とびまさ」は敵の攻撃をうけないので、本当に頼もしい味方と言えますよね。





イラスト／宮本えつよし

# サウンドテスト発見!!

大関技
庁天童子
愛知県／ごんぞうクン

なんとサウンドテストが発見されたぞ!! やり方は簡単。タイトル画面でⅠコンのⒶボタンとⒷボタンを押しながらセレクトボタンを押すだけでできるんだ。するとサウンドテストがはじまるぞ。あとは十字ボタンの左右で数字をかえていき、Ⓐボタンを押せば聞くことができるぞ。


この画面で次のコマンドを入力

Ⓐボタンと
Ⓑボタンを
押しながら
セレクトボ
タンを押す


するとサウンドテストができるので好きな曲が聞けるぞ

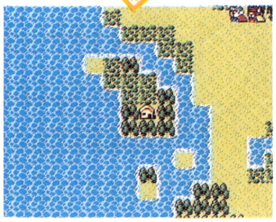
# いろんなところへワープ

大関技
SDガンダム外伝
大阪府／松田淳クン

いろんなところへワープできる、すごいウル技が見つかったぞ!! やり方はまずジョイスティックを用意して、Ⅰコンかジョイスティックのどちらかの十字ボタンの上か下を押しながら、もう片方のコントローラでガンダムを動かしてみよう。するとガンダムが画面の中心からずれていくんだ。その状態で敵と出会い元の画面に戻ると、なんと別の場所にワープしてるんだ。

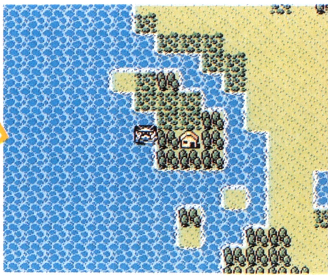
十字ボタンの上を押しながら




片方のコントローラでガンダムを動かすと画面がずれる


その状態で敵に出会って、元の画面に戻ると…

別なところにワープするんだ



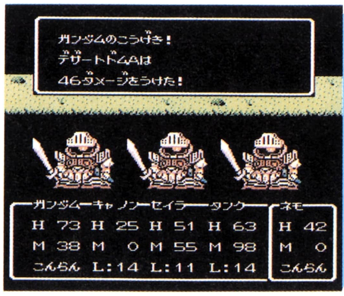
ワープしたぞ

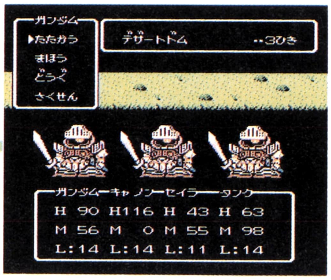
# 混乱しているのに攻撃する

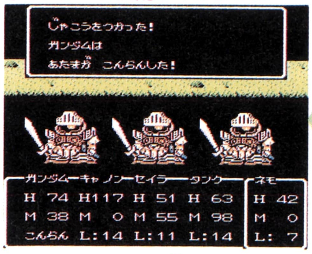
小結技
SDガンダム外伝
福岡県／大橋由宏クン

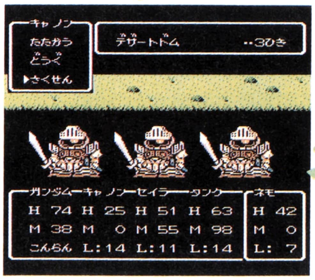
混乱しているのに敵に攻撃ができるという、とても役に立つウル技が見つかったぞ!! やり方は、もし仲間のだれかが混乱してしまったとき「さくせん」の「ぶんさん」を選んでみよう。すると混乱しているはずなのに、ちゃんと敵を攻撃するんだ。この技を使えば、もし仲間のだれかが混乱してしまっても安心して戦えるぞ。

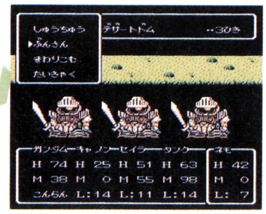
攻撃してるぞ


混乱しているはずのガンダムが敵に攻撃をしているんだ


こいつはじゃこうを使うぞ


ガンダムが混乱してしまった


「さくせん」を選んで…


「ぶんさん」を選んでみよう。すると…

## この技の醍醐味

**SDガンダム外伝「いろんなところへワープ」**
このウル技を使うと、山や海に関係なくワープするので、行ったことのない場所に行くこともできます。ただ、運が悪いと山や海にハマってしまうこともあります。ですから、やる前にはきちんとセーブしないと、とんでもないことになってしまいますよ。このウル技を上手く使えば、今まで行けなかった所に行くことができます。もしかしたら、なかなかあうことができない敵にあうことができるかもしれませんね。

## きみもハガキだ!!

**キャプテン翼II** **その①** 秋田商工戦で、誰でもいいからドリブルをする。「かずお」がやってきてもなおドリブルを続けると、どこからともなく「まさお」がやってきてスカイラブタックルをしてくる。僕は、この立花兄弟を通称「デビル小僧」とよんでいる（東京都／堀洋平クン・11歳）。**その②** 色違いなだけで、顔がそっくりな選手が多すぎる!!（兵庫県／グルグルグークン・13歳）。**ファイナルファンタジーIII** **その①** ジョブチェンジしたいと思う今日この頃。主人公達がうらやましい（東京都／自営業の男クン・29歳）。**その②** 鳥アレルギーの私は、チョコボに乗るとき何とも言えない気持ちになる。（神奈川県／河島康人クン・36歳）。

次号の発売日は10月5日(第1金曜)です。

## サウンドテスト発見!!

大関技

**孔雀王II**
福島県/藤田健二クン

なんとサウンドテストが発見されたぞ!! やり方は、オープニング画面かタイトル画面のときにⒶボタンとⒷボタンを押しながらスタートボタンを押すだけでできるんだ。あとは十字ボタンの上下で数字を動かし、Ⓐボタンを押せば聞けるぞ。

⬇この画面で次のコマンドを入力




Ⓐボタンと Ⓑボタンを 押しながら スタートボタンを押す




⬅サウンドテストができるぞ

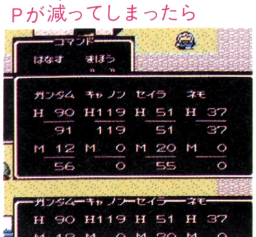
## ただでHPやMPが回復

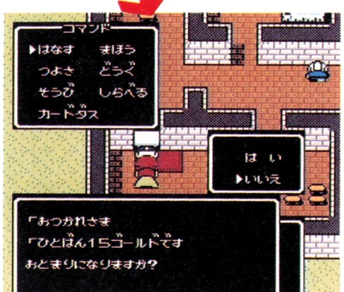
小結技

**SDガンダム外伝**
群馬県/毒島淳史クン

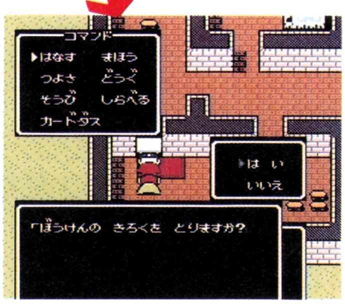
ただでHPやMPが回復できる技が見つかったぞ!! やり方は、宿屋に泊まらないでセーブしてリセットをしよう。そしてまたゲームを始めるとHPやMPが回復してるんだ。

⬇ゴールドがなくてHPやMPが減ってしまったら

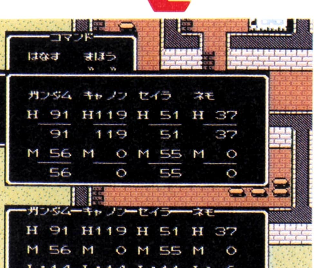



⬅どこの町でもいいから宿屋にいこう。そして、宿屋では泊まらないでおくんだ




⬅そうしたらセーブをしよう。そして、リセットを押してコンティニューでまたゲームを始めるんだ




⬅するとHPやMPが満たんに

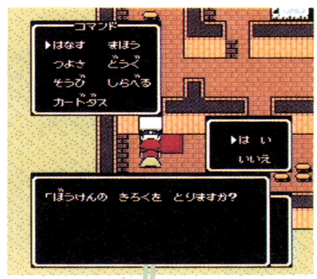
回復してるゾ

## 保険の人がうしろ向きに

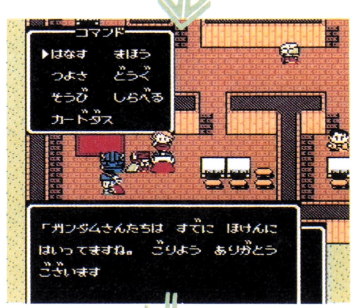
十両技

**SDガンダム外伝**
茨城県/早川利和クン

保険のおばさんがうしろを向く、おもしろい技が見つかったぞ!! やり方は、どこの町でもいいから宿屋でセーブをする。そして、保険のおばさんに話しかけてメッセージが出ている状態のときに、リセットを押すんだ。そして、コンティニューでまたゲームを始めよう。すると保険のおばさんはうしろを向いているんだ。この技は動かない人にできる技なんだよ。



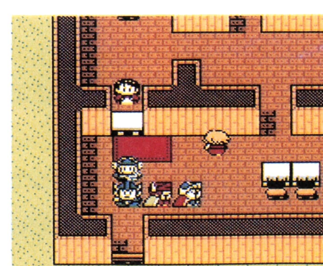

⬅まずはセーブをしておこう




⬅保険のおばさんに話しかけた状態のときにリセットしよう




⬆コンティニューでまた始めよう



⬅すると保険のおばさんがうしろを向いているんだ

うしろを向いている

## この技の醍醐味

**SDガンダム外伝「ただでHPやMPが回復」**

このウル技は簡単にできますよね。このゲームでは宿代のかさむ町もあるので、結構役に立ちます。宿屋は初めの方では10ゴールドぐらいなのですが、どんどん進んでいくと70〜80ゴールドぐらいになってしまいます。これぐらい宿代がかさむようになったらこのウル技の本領発揮というところでしょうね。でも、最近のゲームにはただでHPやMPが回復するというウル技がよく見つかりますね。はやりなのでしょうか。

**飛龍の拳III**　IIにあった対決モードが、IIIにはない。うえーん。オイラはなんのためにIIIを待ったんだろう。聞いておどろくなよ。IIが売っていた頃金がなかったからだ。だっ、誰だオイラの不幸を笑う奴は（秋田県／高沢けんすけクン・12歳）。**ドラゴンクエストIV　その①**　あまり知られていないが、「けがわのコート」はライアンが装備できるのだ。でも装備しているところを想像すると、気持ち悪い（石川県／野口正宏クン・14歳）。**その②**　僕の妹は、まだ解いていない。ドエラクエ所有者のなかで一番遅いのではないかと心配している（岡山県／岩波大地クン・16歳）。編集部にもまだ解いてない人は2人います……（担当者）。

## かぜきりの刀発見!!

**大関技**
**忍者らホイ！**
三重県／佐藤篤志クン

『かぜきりの刀』という非売品の武器がゲームの前半で発見されたぞ。

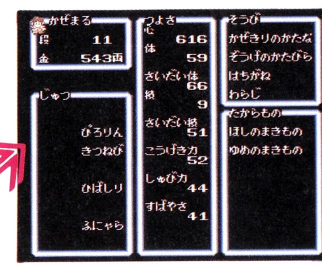
それは、とんずらの里を東に行った「らかんの洞くつ」の地下2階で、お地蔵さんがたくさんならんでいる場所がある。そこで、下側の左から数えて20番目のお地蔵さんに話しかけてみよう。そして、お地蔵さんの言ったとおりに足元を調べてみると、どこにも売っていない『かぜきりの刀』が手にはいるんだ。

↓左から20番目のお地蔵さんに話す




↓そして、下を調べてみると…



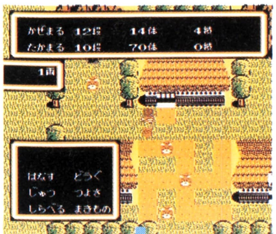

↑前半ではこの武器を装備しておこう

## ただで体力回復する

**小結技**
**忍者らホイ！**
福岡県／金田二技彦クン

体力が少なくなったが、お金がなくて宿屋に泊まれないときには、忍者の里に術を教えてくれる忍者がいるので、その忍者とわざと戦って負けよう。すると、かぜ丸は死んでしまったはずなのに、経験値とお金は減らないで体力が回復しているぞ。ただし、技の方は回復していないので、敵と戦って宿代を稼ごうね。

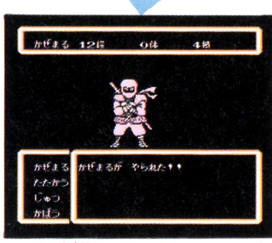
↑体力も少ないのに宿代がない



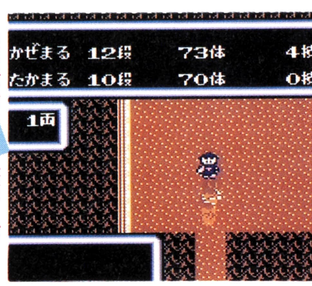




↑そんなときは、術を教えてくれる忍者に会いに行こう




↑その忍者と戦って、わざと負けてしまえばいいんだ




→体力回復したら宿代を稼ごう

**体力回復!!**

## いっぱいアイテムが取れる

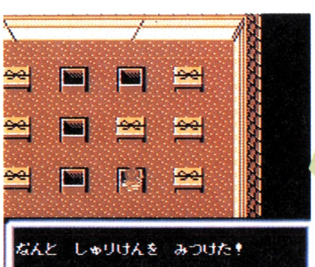
**小結技**
**忍者らホイ！**
兵庫県／松浦勇二クン

夢の町でアイテムが取りほうだいになるウル技があったぞ。

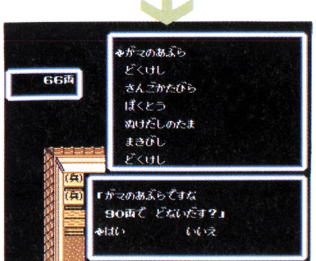
やり方は、まず、セーブしておく。そのあとお城のつづらを開けてアイテムを取るときに、『夢の巻物』が出てしまったときだけリセットすればいいんだ。『夢の巻物』が出ないでアイテムがある程度取れたら他の町で売ろう。セーブしてまた取りに行けば何回でも取れるぞ。

↑お地蔵さんに話してセーブする




↑アイテムをある程度集めたら



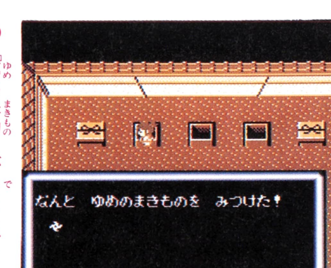

↑そして、アイテムを売ってしまう

**ここまでのことを繰り返す**




↑また、セーブしておく

↑『夢の巻物』が出たら、リセットしてからまた取りにいこう




**夢の巻物が出たときはリセット！**

## この技の醍醐味

**忍者らホイ！「いっぱいアイテムが取れる」**

夢の町の城では『夢の巻物』を取ることが目的です。たくさんあるつづらから『夢の巻物』をさがすのです。しかし、つづらの中に入っているアイテムは、店で簡単に手に入るものが多いのですが、たくさん集めて売れば、結構なお金になります。それに、ときどき『切れるんですハイ』のように強力な道具が手に入ることもあります。つづらがならんでいる所の真ん中あたりは『夢の巻物』が出にくいのでねらいめですね。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は9月29日以降(平日午後4～6時)にお願い致します。

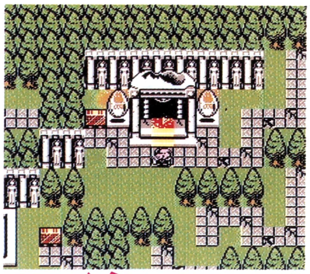
## 能力値を最高値にできる

小技

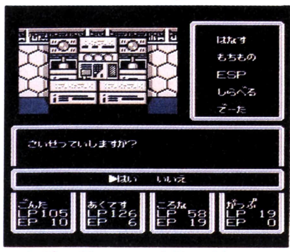
STED

埼玉県／菊地孝行クン

2章で能力値が最高値にできるウル技を発見したぞ。やり方は、「セイルの町」の南の岩で「ハープ」を使って森に入る。そして、森にある遺跡の建物の中で機械を調べてみよう。能力値のチャージ数を再設定できるようになるぞ。このときに、再チャージできる数すべてを攻撃と防御の値に加えよう。そして、0になっている知性と素早さでⒷボタンを押すと255になる。そのままⒷボタンを押していけば、チャージ数が増えていくので、攻撃値と防御値にまた加えて999にしよう。最後に知性と素早さもⒷボタンを押していき255にすればOK。



⬆セイルの町の南に森の中に行ける場所があって遺跡がある

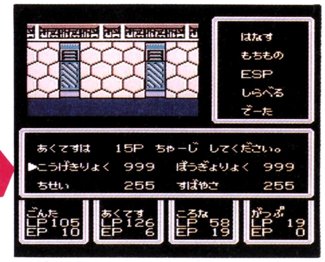



⬆遺跡の中にある機械を調べる

知性と素早さのところで、Ⓑボタンを押していくと…




⬇チャージ数がどんどん増えるぞ




⬆能力値がすべて最高値になったぞ

## かぜ丸が犬にされる

十両技

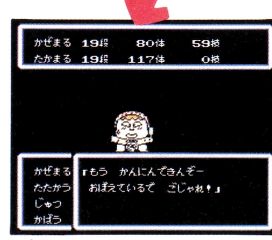
忍者らホイ!

愛媛県／バオーちんごクン

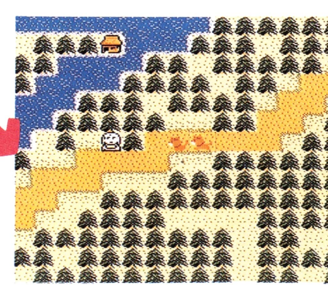
「かんにんじゃ」に恐るべき罠が隠されていたぞ。「かんにんじゃ」には、くれぐれもかぜ丸が会得した術の『ふにゃら』を連続でかけないようにしよう。何回もしつこくかけていると、「もう かんにんできんぞー おぼえているで ごじゃれ!」と言って逃げて行ってしまうんだ。でも、フィールド画面に戻れば、なんと、かぜ丸がたか丸と同じ犬の姿になってしまっているんだ。こうなってしまったら、もう一度「かんにんじゃ」と戦って勝つしか元の姿に戻れないんだ。

⬇「ふにゃら」をかけまくれば




⬆怒って「かんにんじゃ」がかぜ丸を犬にして逃げていくんだ



⬅これは、恐ろしい呪いだ

## 闘技場でトライアングル

十両技

ファイアーエムブレム

茨城県／大森晃クン

敵1人に対して、パオラ、カチュア、エストの3人が囲んで攻撃すれば、必殺の攻撃「トライアングルアタック」ができる。それが、闘技場でもできることがわかった。まず、2人が闘技場のまわりに待機して、3人目が闘技場に入りコマンドで「とうぎじょう」を選んで戦えばいいんだ。簡単にレベルUPできるね。



⬅3人のうち2人を闘技場のまわりに待機させよう




⬆最後の1人が闘技場で戦うと…




⬇トライアングルアタックになるぞ

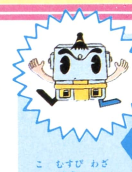
## この技の醍醐味

**STED「能力値を最高値にできる」**

このウル技ははっきり言ってすごいです。主人公達が「ハープ」を使えるようになると、「セイルの町」の南の岩の中から森の遺跡に行けるようになります。ここに来ると、パーティ全員の能力値を再設定できるのですが、このウル技を使うと、ちょっと手間がかかりますが、パーティ全員のステータスが最高になります。でも、体力と精神力は上がらないので、敵と戦ってレベルを上げなければなりませんが、戦いのときに与えるダメージは大きなものになります。

**バトルフリート** 家の祖父は、このゲームで太平洋戦争の恨みをはらしている（石川県／南部利達クン・11歳）。**ゴルゴ13 第2章** まさか出るとは思わなかった（岩手県／大隅晃喜クン・11歳）。**みんなのご意見 その①** No.16のファミマガジャーナルのマンガトピックスで、仙台に行ってしまったはずの金田一さんが東京の編集部にいるのはなぜ？（宮城県／千田博行クン・17歳）。するどーい!! 実は私は、毎日東京と仙台の編集部を往復しているのです。上野駅か仙台駅で98ノートを持って忙しそうに原稿を書いている大江千里そっくりの人がいたら、それは私です。見かけたら声をかけてくださいね（金田一より）。（P118に続く）

## 面がとばせる



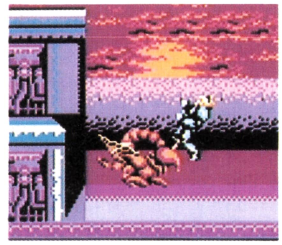
小絞技

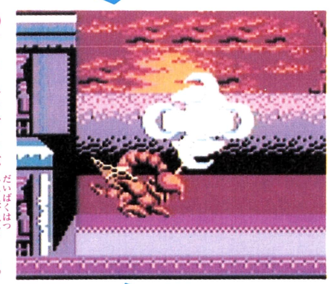
**2010** 熊本県／村上諭クン

なんと、このゲームに面をとばすことができる技が発見されたぞ。この技が成功すれば、どんな難しい面も一発でとばして、次の面に行くことができるんだ。

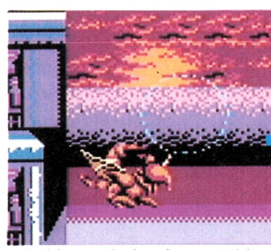
やり方は、とにかくやられよう。やられると、ケビンは爆発するが、その爆発したときの破片が消えてなくなる瞬間、つまり写真Aと写真Bの間に、スタートボタンを押すんだ。はっきり言ってこの技は、タイミングをとるのがかなり難しい。そこで、何回やってもできないという人は、ケビンが爆発し始めたときから、スタートボタンを連打していよう。成功率はこっちの方が高いぞ。

まず、このようにやられよう





すると、ケビンが大爆発する。これは、爆発した瞬間だ



写真A。破片が消える瞬間だ

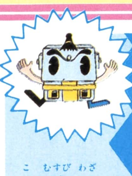


写真B。完全に消滅した瞬間だ




この技が成功すれば次の面へ

## 2人で同じアイテムを取る



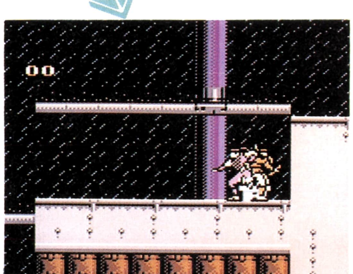
小絞技

**KAGE** 愛知県／清水豊和クン

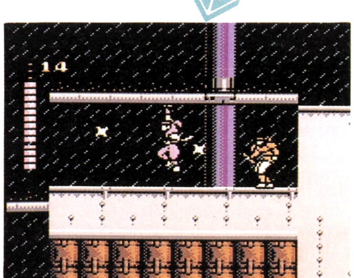
このゲームで友達と2人同時プレイをした場合、欲しいアイテムを友達に取られ、くやしい思いをしたことがある人もいるはずだ。しかし、このゲームでは、なんと2人でアイテムボックスに重なってアイテムを取ると、2人ともそのアイテムを取ることができるんだ。これを知っていれば、友達と協力して体力回復アイテムなどの貴重なアイテムを、2人でけんかすることなく分け合うことができるね。

2人とも刀を装備しているが



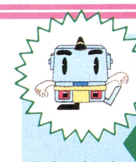


このように2人ともかさなってアイテムを取ると



なんと、2人で同じアイテムを取ることができる

## ただで体力回復

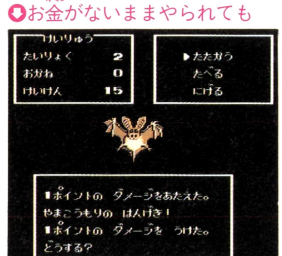


十両技

**川のぬし釣り** 神奈川県／Qちゃんクン

なんと、このゲームでは、お金をまったく持っていなくても、宿屋に泊まることができるんだ。また、お金をまったく持っていなくて、例えば「はり」や「よせえ」がなくなってしまっても釣り具屋へ行けば1個だけめぐんでくれるぞ。なんかこの技は、人間のほんとうのやさしさを教えてくれるような気がするね。

お金がないままやられても







なんと、宿屋のおかみさんはただで泊めてくれるのだ




これでひとまず安心だね

## この技の醍醐味



**2010「面がとばせる」**

このゲームは難しくて、なかなか進めなく、なってしまうことが多いのです。そこへ、このウル技が見つかったわけです。しかし、このウル技は非常にタイミングが難しいのです。スタートボタンを連打するわけですが、これでもなかなか成功してくれません。私も10回に1回ぐらいでしか成功しません。

もしかしたら、このウル技を成功させるよりも、ゲームをやりこんだ方がエンディングを早く見ることができるのではないかと思いますね。

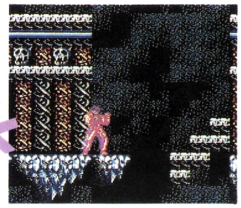
次号の発売日は10月5日(第1金曜)です。

## 「いじげん」で聖水を取る

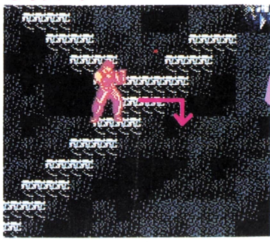
大関技

**飛龍の拳III**
島根県/渋垣健二クン

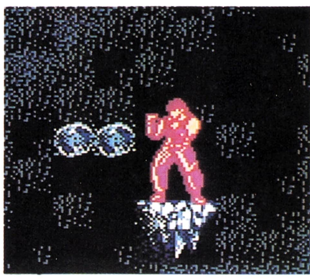
なんと、このゲームの第5章「いじげん」の世界で、聖水といだてんのたびが取れる場所が発見された。その場所へ行くには、まずアイゼンの部屋の入口から右上に上がって行こう。そして写真Cの場所に着いたら、矢印のように下に落ちるんだ。それで、たどりつけるぞ。もし、聖水が最大値の3個まで取りたいという人は、いだてんのたびを使い「いじげん」を選ぼう。すると「いじげん」のスタート地点まで戻るが、また、同じ所にアイテムがあるぞ。



↑この、アイゼンの部屋の入口から右上に進もう



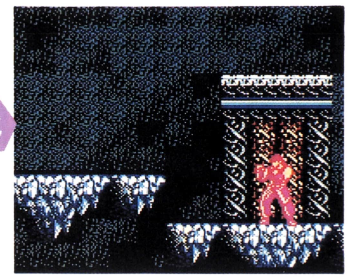
↓写真C。ここから落ちる



←この岩をこわすと、聖水と、いだてんのたびがあるんだ




↑いだてんのたびを使う



←すると、この場所に戻るが、アイテムも復活しているんだ

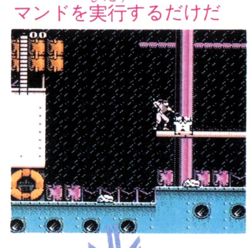
## 忍術が使える

小結技

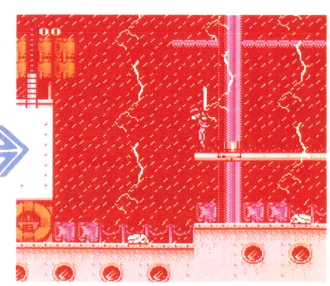
**KAGE**
埼玉県/長谷川岳志クン

なんと、このゲームでは忍術を使うことができたんだ。この忍術を使うにはⒷボタンを押したままにしておくだけでいい。Ⓑボタンを押してしばらく待っていると、画面が光り、敵に向かって、かみなりが落ちるぞ。ただし、この忍術を使うと満タンの体力がいっきに半分ぐらい減ってしまうんだ。だから、よほどピンチになったとき以外は、あまり使わないほうがいいかもしれないね。

↓忍術を使うには、下のコマンドを実行するだけだ



**Ⓑボタンを押し続ける**



←しばらくすると、このようにいなずまがほとばしるぞ

## 敵の飛龍の拳があたらない

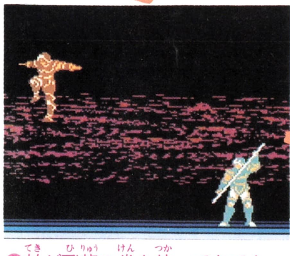
十両技

**飛龍の拳III**
長崎県/ファミリーコンピュータクン

敵が使ってくる飛龍の拳が、絶対あたらない場所が発見された。その場所はズバリ、画面左右の端だ。この場所にいれば、ジャンプをしなくても、ただだまって立っているだけで敵の飛龍の拳は絶対にあたらないぞ。だから、敵と闘う場合、いつも画面の端の方で闘うようにしていれば、もう敵の飛龍の拳に対しては神経を使わなくてよくなる。ただ、もうこのゲームを完璧にマスターした人にとっては、うしろにジャンプができないので、普通に闘った方がいいかもしれない。だけど、初心者には、おすすめの技だぞ。

↓このように画面の端で闘うと





↑敵が飛龍の拳を使ってきても



←このように、あたらないのだ。これはラッキーだね



### この技の醍醐味

**飛龍の拳III「『いじげん』で聖水を取る」**

これは普通にプレイしていては絶対にわからない場所ですね。この「いじげん」の世界では、ボスキャラクラスの、変身する強力な敵がうようよ出てくるので、かなり苦戦してしまいます。だから、聖水が3個まで持てるというのは非常にうれしい限りですよね。このウル技をやるためには、「いじげん」の最初までもどされるので大変です。でも、キャラが死んでしまうことを考えると、聖水を3個集めた方がいいですね。

きみもハガキだ!!

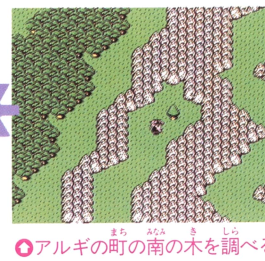
（P116の続き）**その②** ソーサリアンはディスクシステムで出せばいいと思う。有名メーカーが移植してくれたらなおいい。1シナリオにつきディスク1枚で、次々追加シナリオが出たらうれしいんだけどなー（大分県／佐藤晃彦くん・17歳）。**その③** 父に「友人の子供がファミコンやりたいっていうから貸してあげてね」と、本体とカセットを持っていかれてしまった（神奈川県／井村竜一郎クン・13歳）。**その④** アスミックのファンクラブの会員証の裏に「なお、このカードは食べられません」と書いてあった。食べる奴がいるのだろうか（愛知県／豊田浩充クン・16歳）。アスミックの社員で食べてしまった人がいるのでは？（担当者）。

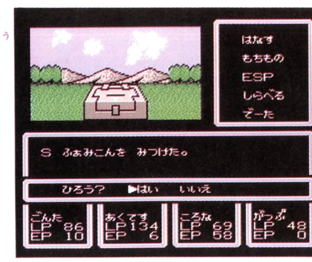
# 序ノ口技

## Sファミコン発見

**STED**
福岡県／鎌田豊寿クン

2章でSファミコンが発見されたぞ！ ガドウン大陸にランプで有名な「アルギの町」がある。そこから、南に進んでいくと、山にかこまれた木がある。その木を調べてみると、なんと『Sファミコン』というアイテムが手にはいるんだ。これは、アイテムショップで売れば、100000Crになるんだ。


●アルギの町の南の木を調べる

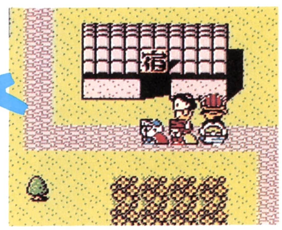


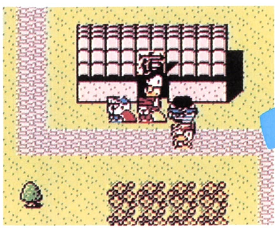
●売ると100000Crになる

## グルグル回る

**SDガンダム外伝**
埼玉県／大塔剛士クン

町の人がグルグル回るおもしろい技が見つかったぞ!! やり方は、ガンダムたちをうまく移動させて町の人を宿屋や店の入口に閉じ込めてみよう。すると町の人がその場でグルグルと回るんだ。すごいいきおいで回るので、見ててほんとうに笑えちゃうよ。

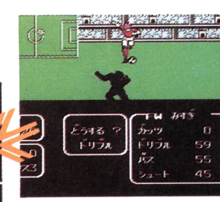

●町の人を入口へ閉じ込めよう

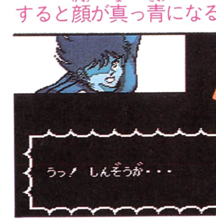

●するとグルグルと回るんだ

## 三杉が青ざめる

**キャプテン翼Ⅱ**
兵庫県／芦分孝彦クン

三杉君の心臓病の発作が起こるウル技が見つかったんだ。やり方は、三杉君のガッツを100以下にし、敵にあったときにドリブルでぬけよう。グラフィックが出るシーンだと顔が青くなるぞ。


●グラフィックの出るようなキャラにあったら

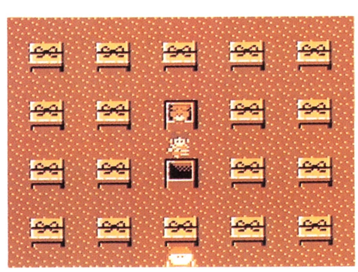


●ドリブルでぬけようとすると顔が真っ青になる

## 捨て犬にされる

**忍者らホイ！**
山形県／佐々木秀一クン

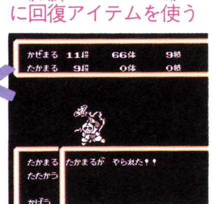
つづらを開けておいて、キャラをつづらにかさねる。そして、アイテムの「からくりネズミ」で1歩だけ動いてみよう。たか丸だけつづらのなかに取り残されてしまう。


●そして、かぜ丸はたか丸を捨てていくのであった

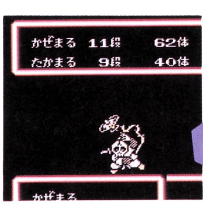
## 体力はあるが死亡

**忍者らホイ！**
愛知県／尾関正樹クン

戦闘中で死んだキャラに体力回復のアイテムを使ってみよう。死亡と表示しているけど、体力が回復してしまうんだ。でも、本当は死亡しているから、なにもできないよ。



●戦闘中に死んだ仲間に回復アイテムを使う



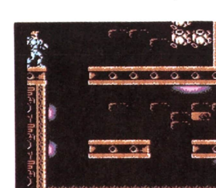
●死亡しているのに、体力が満たんだ

## 壁をすりぬける

**2010**
三重県／松田貴夫クン

1－3面写真の場所で、進みそこなって行き止まりになってしまうときがある。そうなったときは、十字ボタンの上を押しながら、Ⓐボタンを連打してジャンプしていれば、脱出できるよ。

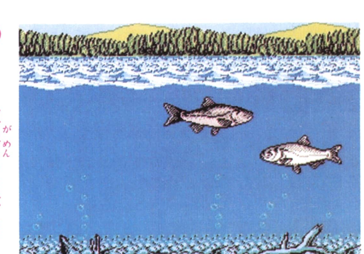

●ここで十字の上を押しながらⒶボタンを連打


●行き止まりの壁を抜けて脱出できたぞ

## 魚が全部見られる

**川のぬし釣り**
香川県／十川正夫クン

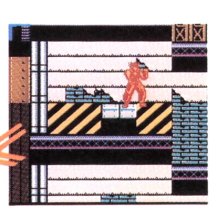
タイトル画面をなにもしないで見ていると、「ぬし」以外の魚を、全部見られることがわかった。そこでは2種類ずつの魚が泳いでる画面とタイトル画面が交互に見られる。


●タイトル画面をながめていれば、全種類の魚が見られる

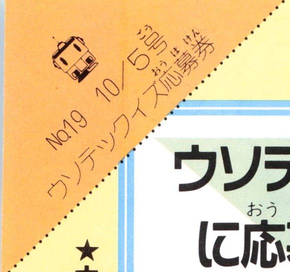
## 床をすりぬける

**飛龍の拳Ⅲ**
愛知県／はまっ子クン

1章でメッセンジャーのいる町の上に、登っていく場所がある。そこで、画面上にある床のところでジャンプすると、床をすりぬけて下に落ちてしまうんだ。

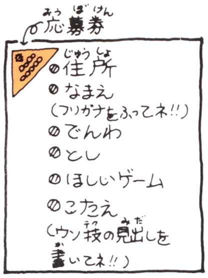

●ここから上に登った場所でこの技ができる


●矢印のようにジャンプすれば床から落ちる




## ウソテックイズに応募しよう

今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテックイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム（現在発売中のファミコンソフト）をプレゼント。応募の締切り9月27日（消印有効）。正解はNo.20で、当選者はNo.22誌上で発表します。




## No.18の答

正解は『イースII』の大関技、「ロダの実がたくさん」でした。前回と今回は、ウソ技の写真をつくる機械が壊れてしまい、ウソ技の写真をつくるのにとても苦労しましたが、どうだったでしょうか。

正解率は57%で、間違えた人がかなりいました。




## No.16の当選者

福島県＝伊藤昭／茨城県＝前島吉亮／埼玉県＝杉原匡周／東京都＝小野寺良行、牧野浩士、山田洋介、塩田修一、船津真典／神奈川県＝柳沢伊佐雄、小林弘幸、島谷健太郎／長野県＝丸田哲郎／愛知県＝胡内健一／三重県＝前田裕之／滋賀県＝深尾剛志／大阪府＝原田光輝／香川県＝光元丈二／福岡県＝福原康太、山口雄次／長崎県＝御厨高志

以上敬称略

# 超ウルトラ技大募集

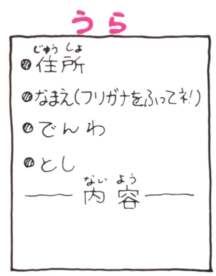
ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

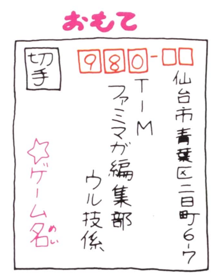
くわしいやり方、住所、郵便番号、名前（フリガナ）、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左下の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてほしい。FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者と認定しているから、急いで送ろう。採用者には認定証とともに、下のような賞品を用意しているよ。

さて、このコーナーに採用されるコツがあるんだ。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『ロックマン3』がねらいどころだよ。




FAX番号：022-213-7535

### ★技のランクと賞金・賞品★

| | | | |
|---|---|---|---|
| 優勝 | 10,000円 | 小結 | 4,000円 |
| 横綱 | 8,000円 | 十両 | 2,000円 |
| 大関 | 6,000円 | 序ノ口 | 特製電卓 |




## 武松、義のために戦う

「水滸伝」には、実にたくさんの人物がでてきます。その中で、わたしの好きな人物は武松です。武松は虎を素手で倒した腕を買われて、役人にとりたてられました。そんなある日、武松は別れていた兄と再会します。しかし、武松の兄はワイロで私腹をこやしている町の有力者によって毒殺されてしまいます。怒った武松はその有力者を殺してしまいました。そして、役人から追われる身となってしまったのです。

そんな武松の人柄をゲームではうまく再現していますね。素手で虎を倒したので、腕力、技量とも高い数値を持っています。この武松を使って、ワイロがおこなわれている宋の国を正すために戦おうと思い、「水滸伝」をプレイしてみました。




⇧プレイする機会があったら、正義のために戦う男たちの姿を思いうかべながら遊んでみてください

⇩猛獣が出現したら、武松の腕の見せどころですね。武装なしで、小者を連れていなくても倒せます







⇧このゲームでの内政は知力が低くても、腕力と技量が高い方がよい結果を生むのです

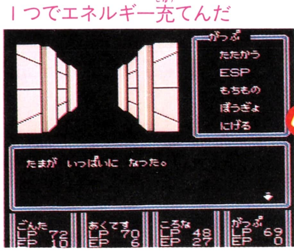
★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は9月28日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。



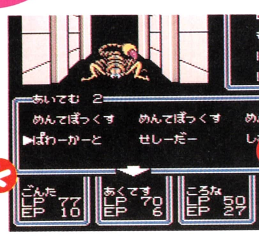

## STED

### 銃のエネルギーはどこで手に入れるのですか?
神奈川県/遠藤みゆきクン

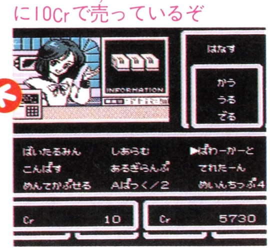
**A** 銃のエネルギーは、ツールショップに10Crで売っている「パワーカート」なんだ。このアイテムは安くて、どんな銃のエネルギーでも満タンにすることができるんだ。でも、銃の装備を換えると、銃のエネルギーは0になってしまうぞ。



どんな銃でも「パワーカート」1つでエネルギー充てんだ



戦闘中で銃にエネルギーがなくなっても充てんできるぞ



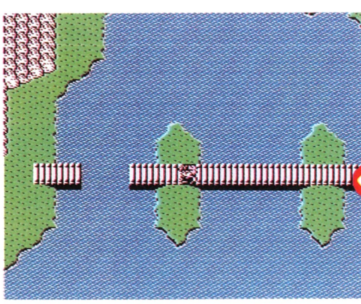
町にある「ツールショップ」に10Crで売っているぞ

### サンクリスタルを盗んだモンスターはどこ?
山形県/ウイズ命クン

**A** 『モングの町』で「サンクリスタル」を盗んだモンスターを見つけるためには、まず、『モングの町』で女の子に「西に逃げていった」というメッセージを聞いておこう。そして、『モングの町』から西にある洞くつを抜ける。そのまま西に行き、途中で途切れている橋の先に行くと、とつぜんモンスターが現れるんだ。その敵を倒せば、カプセルが出てくるから開けよう。これで『サンクリスタル』が手に入るよ。



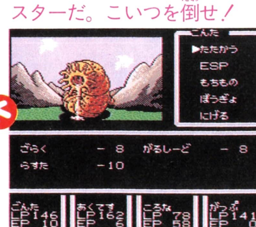
この情報を聞いておかないと、西の橋にいっても見つからないよ


この先にいるぞ。どんなモンスターかはあってからのお楽しみだ

### ハープに張る「糸」が見つかりません。
山形県/ロマールクン

**A** 「糸をはくモンスター」と「ハープに糸が必要」の2つのメッセージを聞いたあと、「首都イノス」の付近で戦闘を繰り返そう。倒したあとで、でてきた「カプセル」の中に入っているぞ。これで、「首都イノス」にいる若者に「糸」を渡せば、「ハープ」が手に入ることになるんだ。


情報を聞いてから、「首都イノス」の付近で戦闘しよう



この敵が「糸」をはくモンスターだ。こいつを倒せ!



「カプセル」の中に「糸」があった

**らんがいQ&A　イースII**

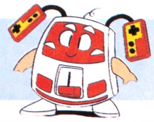
Q・サルモンの神殿で魔物に変えられてから、聖なる杯が見つけられなくて困っています。(東京都/山田洋介クン) A・脱走者たちの隠れ家に行って、話を聞こう。聖なる杯に関するヒントを教えてくれる。


騎士ガンダム


フラウ姫


レビル王

今号のキャラクタ
SDガンダム外伝



このゲームに出てくる、とってもかっこいいキャラをいくつか選んでみたぞ!!

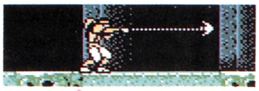
# ニューソフト 300秒 緊急調理メモ



# KAGE（カゲ）

## ステージ2、3、4面のボス、必勝法!!

このゲームでは、ボスとの戦いが楽になる武器を装備するのが大切だ。そこで、必勝法の他にそれぞれの武器もあげておいたので参考にしてほしい。また、知っていると役に立つポイントもあげておいたので見てね。



くさりがま　刀

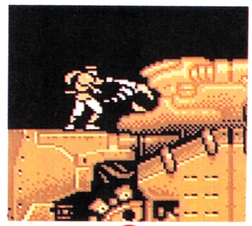


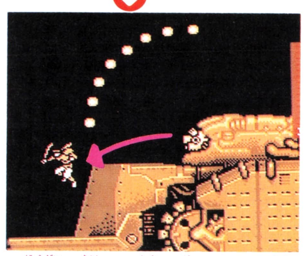
それぞれのボスにたどりつくまでに、どの武器を装備するかが勝負の分かれ道だ

### ステージ2 ゴーバ

このボスは、写真Aのこの部分が弱点だが、攻撃するとそこから砲台を出し、8方向弾を撃ってくる。だから、攻撃したら砲台が現れる前にすかさず逃げろ。また、マイキャラめがけて火柱が降ってくるときがあるが、写真Bの位置にいればあたらない。こいつには、刀が有効だ。

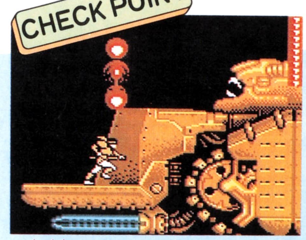
写真A。ここが弱点だ。5回ぐらい切りつけたら…





砲台が現れ、弾を出してくる前に、すかさず逃げろ

CHECK POINT

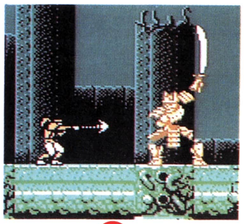


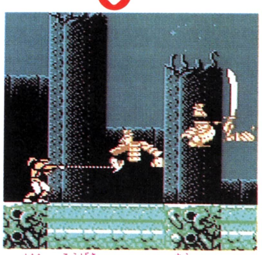
写真B。たまに出してくる火柱は、ここにいればあたらないぞ

### ステージ3 武鬼

こいつは、3回ダメージを受けると、分裂して橋の下に逃げ、しばらくして分裂したまま橋の下からマイキャラめがけて突進してくる。橋の上で合体すると前進しながら刀で攻撃してくるので、すかさずたたいて分裂させろ。くさりがまが有効だ。

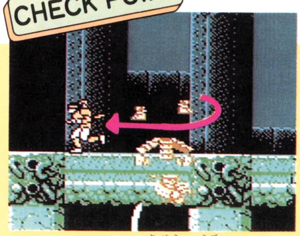
ボスが橋の上で合体したら間合いをとりながら…





刀で攻撃してくる前に、すかさず攻撃して分裂させろ

CHECK POINT



マイキャラを左右に動かせば、橋の下からの攻撃はかわせる

### ステージ4 キャプテンホーク

こいつは最初、人間の姿をしているが、ダメージを受けると鳥と合体して鳥人になる。そこで、合体前と合体後の必勝法だ。

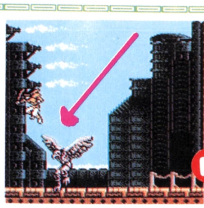
**合体前**

合体前のこいつは、ジャンプでマイキャラに近づき、飛び蹴りを使い攻撃してくる。近づきすぎたり、攻撃しないでもたもたしていると、こいつは攻撃してくるので、写真Cのように、1歩分ぐらい間合いをとった状態で、刀を使い攻撃しよう。

**合体後**

合体後は、レーザーと急降下での突進攻撃を、上空からしかけてくる。レーザーは、ボスの真下にいればあたらないし、突進は、ジャンプしていればかわせるぞ。突進のあと刀で攻撃だ。

羽ばたきをやめたときに出すレーザーはボスの真下でかわして…



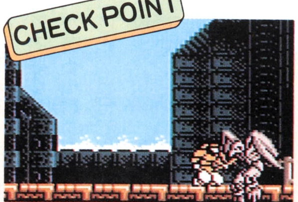


上空からの急降下、突進攻撃は、ジャンプでかわすんだ



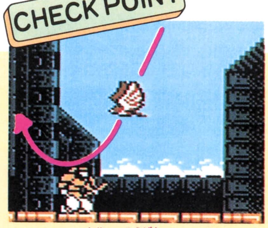
その突進のあと、ボスはしばらく地上にいる。ここで攻撃だ

CHECK POINT



合体した直後はしばらく動かない。ここでダメージ与えておけ

CHECK POINT



たまに鳥が攻撃してくるが、しゃがんでいればかわせる

写真C。このぐらい離れて刀で攻撃しよう



## たった3秒Q速解答



### ハイドライド3

Q・「水の城」に入ることができません。（愛知県／木島哲人クン）A・「天空の街」のなかの「天空の城」の出入口付近から、城の周りをぐるっとまわったところにある雲のすきまから飛び下りてみよう。「水の城」では、「暗証カード」を取るのを忘れずにね。



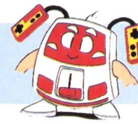
イラスト／Apple Art









カードダスで人気のあのSDガンダムがRPGとなって登場したぞ！

# ニューソフト300秒 緊急調理メモ



## SDガンダム外伝

### ウォータームーンの塔では何かが!!

ラクロアの地に平和をとりもどすために旅に出た、ガンダムたちのまえには、謎や仕掛けがたくさん。そこで今回はウォータームーンの塔を特集したぞ!!

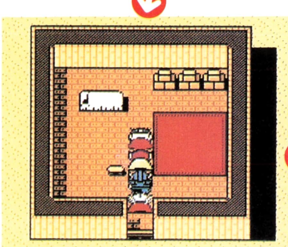

この塔へはどうやっていくのだろう

### サラサはいったいどこにいるのか

ラクロア城をめちゃくちゃにした巨人のことを知っているサラサ!! しかし、サラサはだれかにさらわれて家にはいなかった。いったいどこに…？

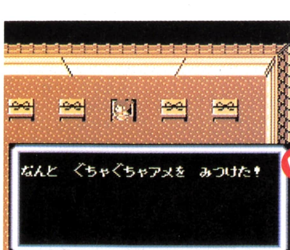


サラサは何か知っているのか？


ルウムの村のサラサの家にいってみても、どこにもいなかった…



いったいどこにいるのだろう



これでお宝が取りほうだい？



ちとせあめとくれば、七五三と連想しなきゃだめだぞ



幽霊のヒントを聞いていけばキーワードがわかるぞ

## たった3秒Q速解答

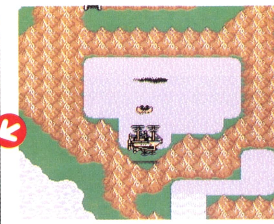


### ファイナルファンタジーIII

**6レベル以上の召喚魔法はどこにありますか？**
広島県／ミスターナオキクン

**A** 「リバイア」、「カタスト」、「バハムル」の召喚魔法は、それぞれリバイアサン、オーディン、バハムートと戦って勝てば、手に入るんだ。
心強い召喚魔法が使えるようになるだけあって、3匹ともすごく強いので倒すのは大変だから気をつけよう。特にバハムートは「メガフレア」で味方全員に大きなダメージを受けるので十分にレベルを上げておこうね。

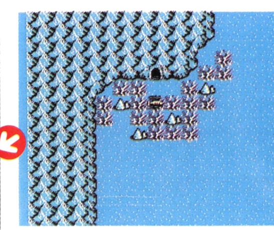
#### リバイア


アーガス城の左へいって、湖の動いている影に近づくと



リバイアサンの津波攻撃に注意しろ

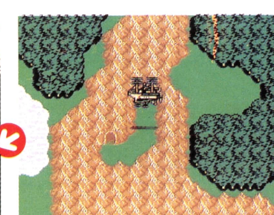
#### カタスト

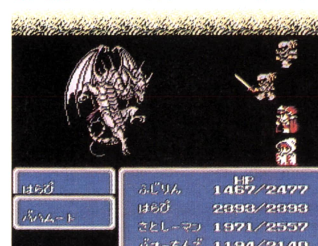

サロニア城の城壁右下から海に潜ると洞くつ入口がある



オーディンの斬鉄剣はするどいぞ

#### バハムル


トーザスの左の山をエンタープライズで越えて洞くつへ



回復しながら攻撃しないと勝てない

### サンサーラ・ナーガ

Q・最後の敵、カオスドラゴンを倒すのに必要な「伝説のブレス」ができません。（東京都／上村健志クン）A・とにかく、がんがんレベルを上げよう。レベルが30に達してから、戦闘時に自キャラが危ない状況になると自然に「伝説のブレス」ができるようになるのだ。

### 忍者らホイ！

**夢の町で宝物殿のキーワードがわかりません。**
兵庫県／足立浩一クン

**A** ここのキーワードは、まわりにいる幽霊のヒントを聞いていればわかるけど、ようするに、7歳と5歳と3歳のときに神社へちとせあめを持ってお参りする七五三という行事があるんだ。キーワードの数をこの753で入力すれば開くよ。

## らんがいQ&A

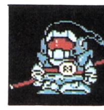


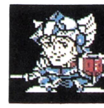
### イースII

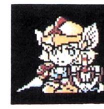
Q・ノルティア氷壁の裏の通路が、氷の塊にふさがれて通れません。どうすればいいの？（埼玉県／小島隆クン）A・この氷は、ある程度のレベルになってから、ファイアーの魔法を使って融かせるんだ。

# 30秒 Q速解答


シャア

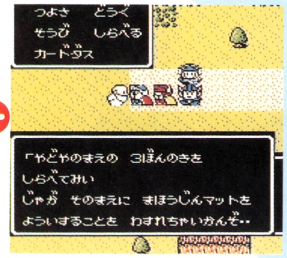

武闘家ネモ


戦士スレッガー


女騎士セイラ

## ウォータームーンの塔へのいき方

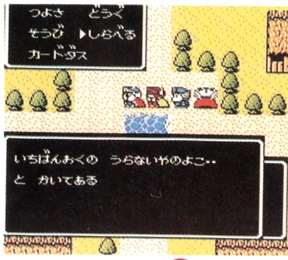
ルウムの村の上にあるウォータームーンの塔。その塔には、もしかするとサラサがいるのでは？ ルウムの村のなかの左の方にいる、じいさんに話を聞いて、いろいろなところを調べていけば、ウォータームーンの塔へいくことができるぞ。



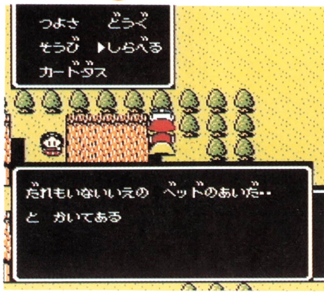
宿屋の前の木を調べろと…



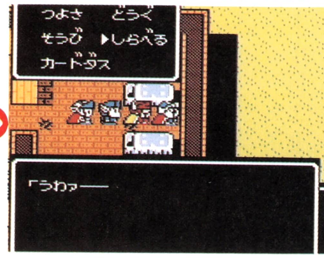
今度は村の中心にある池の上を調べろと書いてある



右上にある占い屋を調べろと…



だれもいない家のベッドの間を調べてみろと書いてある



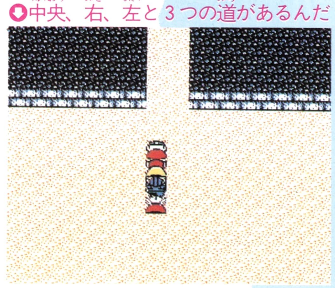
調べたあと飛ばされてしまったぞ


なんとウォータームーンの塔へ

ウォータームーンの塔へ!!

## ウォータームーンの塔の中には

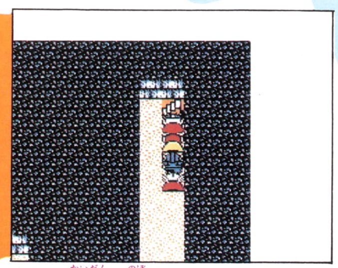
やっとのことでたどりついたウォータームーンの塔。塔の中に、いろいろなアイテムが隠されているんだ。そして、この塔の何階かにサラサがいるんだ。


中央、右、左と3つの道があるんだ

### 中央へいくと

塔に入ってから中央の道をずんずん進んでいくと、なんと行方不明になっていた、あのサラサがいるんだ。

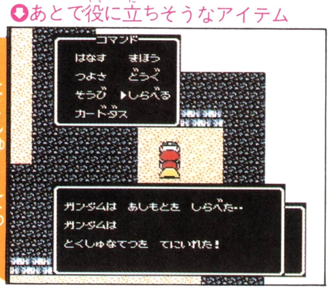
ここにいるのは


この階段を登るとサラサがいるんだ

### 右へいくと

塔に入ってから右の道を進んでいくと特殊な鉄があるんだ。この特殊な鉄を欲しがっていた人がいたはずだぞ。

特殊な鉄を発見!!

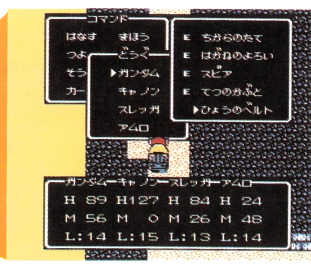


あとで役に立ちそうなアイテム

### 左へいくと

左の道を進んでいくとひょうのベルトというアイテムが見つかるんだ。このアイテムを使うとすばやさが2倍になるぞ。

ひょうのベルトを発見!!

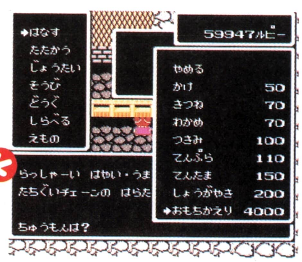


とったら、すぐそうびしよう

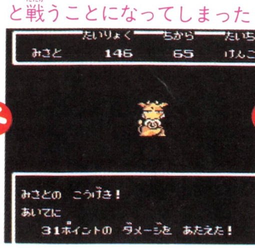
## サンサーラ・ナーガ

**門番に渡す牛丼弁当はどうやって手に入れるの。**
東京都／佐藤由利子クン

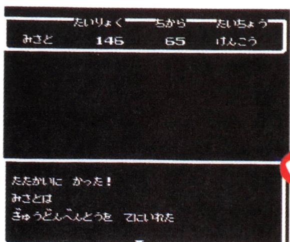
**A** 牛丼弁当は「立ち食いチェーンはらたま」で4000ルピーで「おもちかえり」を選ぼう。すると、聖なる生き物の牛と戦うことになるぞ。そして、牛を倒すことができたなら牛丼弁当が手に入るんだ。



しつこくそうするか聞いてくる



すると、聖なる生き物の牛と戦うことになってしまった



勝つと牛丼弁当が手に入るぞ

## たった3秒Q速解答



### 横浜港連続殺人事件

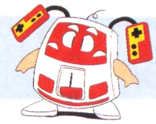
Q・バー・フィヨルドの店長ピエールと話ができない。（群馬県／小林政人クン）A・日之出と一緒に店に来たときにタバコを吸うと、ピエールに会えるようになる。でも彼はスペイン語とバカラ語しか話せないので、今度は語学に堪能な洋子と来たときに話をすればいいのだ。


ランバ・ラル


サザビー


騎士ジオング

今号のキャラクタ
SDガンダム外伝



原作のガンダムとは違った2等身キャラ。
それぞれ個性をもっているキャラばかり。

# ニューソフト 300秒 緊急調理メモ

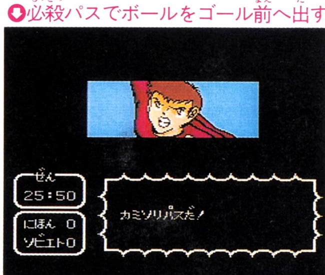


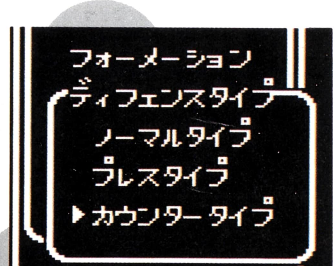
# キャプテン翼II

## ワールドユース大会 予選突破のために

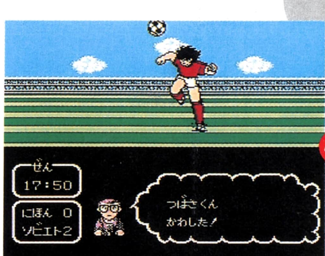
テストマッチを終えた全日本はワールドユース予選リーグに出場することになる。全日本が入ったグループは強敵だらけで1回でも負ければ、決勝リーグへは出場できない。そこで、予選突破のために対戦する4チームを、強力な選手を中心に紹介していく。ポーランドやソビエトのように強力なキーパーがいるチームには、ディフェンスタイプをカウンターにして、必殺パスで味方につなぎ、キーパーと1対1にして特殊なドリブルでぬければ得点できるぞ。

↑必殺パスでボールをゴール前へ出す




↑キーパーが強いときはこの作戦だ




↑日向の必殺ドリブル以外でぬけろ

↑キーパーと1対1の勝負に持ち込め



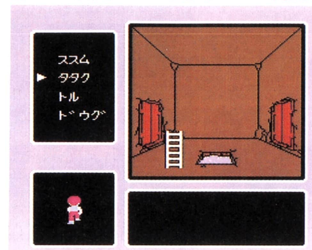

## たった3秒Q速解答

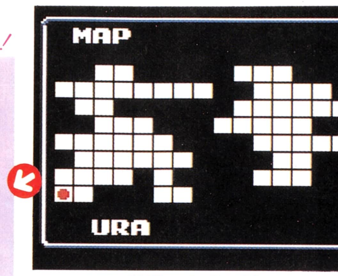
### グーニーズ2

**Q 3Dの部屋で使うハシゴが見つかりません。**
秋田県／宇佐見瞬クン

**A** 水たまりの世界で潜水服を手に入れたら、氷の世界から水の世界にいく入口にいこう。そして写真のマップの赤い場所にいく。そこにある扉を入って、中央の部屋で「たたく」を選んで前の壁を手でたたく。すると、ハシゴがでてくるよ。右隣の部屋に入って、天井をたたくと穴があく。ハシゴを使って上にのぼれば、友達が待っているよ。

↑たたけば、このとおりハシゴ発見!



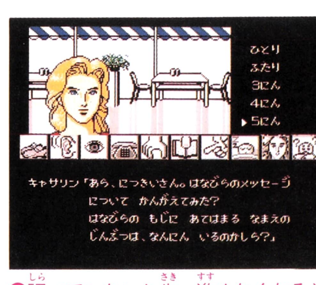




↑マップの赤点の部屋に泳いでいこう

### 京都龍の寺殺人事件

**Q 4月17日から先へは、どうやって進められますか。**
大阪府／大原秀元クン

**A** まず、登場人物の話を耳にタコができるまでしつこく聞こう。そして容疑者が5人になったら、キャサリンの質問に答えられれば、その日はクリアできる。しかし、見逃してしまうことが一つある。それは、みなこの部屋の床に無造作においてあるアルバムを調べることだ。これを忘れると、いくらキャサリンの質問に答えられても、クリアできないよ。



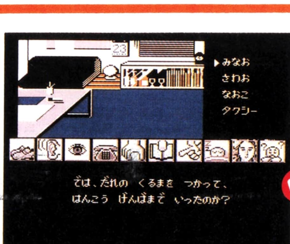

↑調べていないと先へ進めなくなるぞ

↑床に落ちているアルバムを調べよう




**Q 容疑者のなみこを問い詰めてもだめなんですが。**
愛媛県／しじまクン

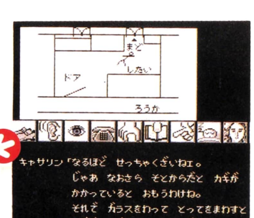
**A** みなおの部屋でタンスからカセットを手に入れ、右の窓を調べると、密室のトリックの証拠が見つかる。次にキャサリンに会い、トリックの謎解きをする。そして、ほうらん寺の壁を調べると、写真がある。最後に自分の部屋にいく。すると、いままでの事件の整理を始めるのだ。その質問に全部答えられたら、おさわ家にいこう。




↑ここで推理してから、なみこを問い詰めればいいんだ

↑お寺で証拠品としてアルバムの写真を見つけておこう




↑トリックがわかると、あるお寺にいけるようになる



### 魔神英雄伝ワタル外伝

Q・ファイアーストーム（火炎）の魔道書がある場所がどーしてもわからない。教えてください。（福島県／鈴木裕宜クン）A・カガサス・ジャングルの泉にあるぞ。見つけたら、さっそくリンクスの家に持って行ってみよう。



らんがいQ&A イースII

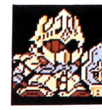
Q・鐘つき堂にある宝箱が結界にじゃまされて手に入りません。（群馬県／夏井薫クン）A・先に鐘つき堂のてっぺんに行ってみよう。あとで帰ってきてみると、結界は破れ宝箱が取れるようになっている。

# 30秒Q速解答


ギャン


ゲルググ

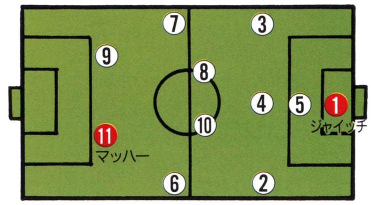

サタンガンダム


黄金の騎士

## ポーランド

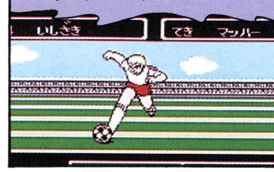
足の速い選手が多く、厚い守りから速攻をしかけてくる。敵にボールがわたったら、パスカットをしかけた方がよい。また、マッハーをつかまえたら、必殺タックルをしかけよう。

フォーメーション…4:4:2
ディフェンスタイプ…カウンター



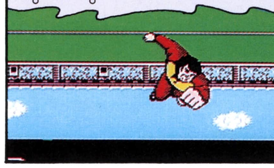

### FW マッハー

足がおどろくほど速い選手。つかまえたら、タックルで動きを止めろ。ゴール前まできたらゴールキーパーは前に飛び出すようにしよう。




### GK ジャイッチ

ローリングセーブがあり、シュートはほとんど通用しない。1対1の勝負に持ち込み、ドリブルでぬけよう。失敗してもゴールはカラになる。



## イングランド

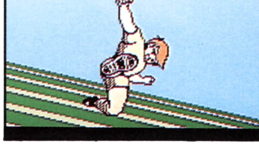
空中戦が得意で、ヘディングが圧倒的に強い。そのために、ゴール前でせりあい勝負になることが多い。パスやドリブルを確実に通すようにしよう。

フォーメーション…4:3:3
ディフェンスタイプ…ノーマル



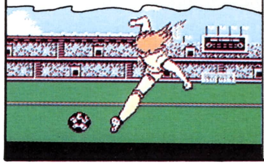

### DF ロブソン

強力なストッパーで、彼がやってくると、ほとんどこちらのボールが取られてしまう。だから、彼のいない所から攻めよう。



### FW ロリマー

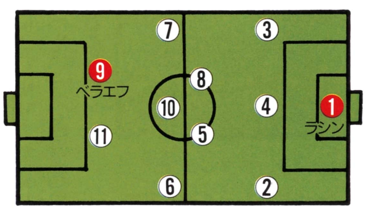
特に必殺シュートは持っていないが、一度、ゴール前にくるとしつこい。必殺タックルで動きを止めるようにしよう。



## ソビエト

粘り強いディフェンスを行うチームで、攻守の展開が速く、全体的なレベルも高い。ゴールキーパー・ラシンの存在が大きい。翼と岬のゴールデンコンビなどで大きく前に出よう。

フォーメーション…3:5:2
ディフェンスタイプ…プレス




### FW ベラエフ

必殺シュートは持っていないが、ドリブルで突破して、シュートに持っていくプレイをする。ゴールに行く前に必殺ドリブルで防ぐんだ。




### GK ラシン

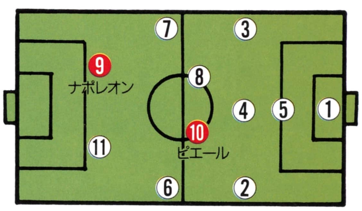
必殺セーブである分身セーブを持っているので、シュートは通用しない。ジャイッチ同様、ドリブルで抜けて、ゴールをカラにするように。



## フランス

パスワーク中心に攻撃し、プレスディフェンスで守る。得点能力が高いチームだが、こちらの必殺シュートが通用するので、確実にゴール前に行こう。

フォーメーション…4:4:2
ディフェンスタイプ…プレス




### MF ピエール

スライダーシュートを持ち、ナポレオンとのエッフェル攻撃で前に出る。タックルだけでなくパスカットも忘れるな。



### FW ナポレオン

彼にボールがわたったら、エッフェル攻撃をしかけられてしまうので、ピエールぐらいマークが必要になってくるぞ。



## たった3秒Q速解答



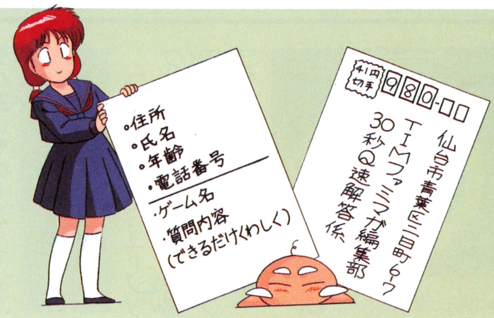
### オホーツクに消ゆ

Q・摩周湖でめぐみとまきこがいなくなってしまいました。そのあと、先へ進めません。(金子誠人クン) A・めぐみとまきこがいなくなったのは、ストーリーどおりなのだ。それより、網走にいって電話をかけてみよう。何か新しい事実が見つかるかもしれないぞ。

## 質問募集

みんな元気かーい? ファミコンゲームに関する質問を大募集するぞ。ゲームの新旧にかかわらず、どんどん質問してくれよな。左のイラストの要領でハガキを送ってくれ!!

それからファミコンゲームを扱ったサイバーかつファンキーなイラストも手ぐすねひいて待ってるぜ!! よろしく!!







➡兵庫県の泊柑羅クンの作品です。とってもかわいいネコ形海賊船のイラストなのだ。攻撃するのがちょっとかわいそうだよーん



# コナミ&ファミマガ 芸夢工房（ゲームこうぼう）

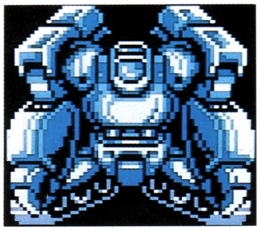
## ラグランジュポイント SF RPG制作プロジェクト

コナミが現在開発中の、SF RPG『ラグランジュポイント』の制作過程をのぞきながら、読者のみんなもその制作に参加できちゃうこのコーナー、今回はゲーム中に使用するBGMを大募集するぞっ!!

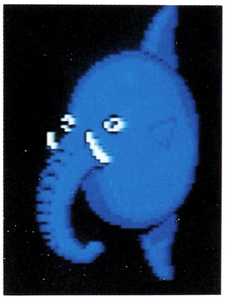
## ゲームの各シーンで使用するBGMを大募集!!

コナミが現在開発中のSF RPG『ラグランジュポイント』の制作過程をのぞきながら、その制作にもみんなで参加できるのが、この「芸夢工房」というコーナーだ。

今回はなんとゲーム中に使用するBGMを大募集!! 後半では本紙No.15で募集した、タイトルロゴの審査結果を発表するよ!!



敵キャラ、メタルコング。ゲームにあったBGMを募集



敵キャラ、ダンボウ。かっこいい戦闘シーンの曲も期待するぜ!

### ゲームミュージック

第7回は、『ラグランジュポイント』で使用するBGMを募集する。

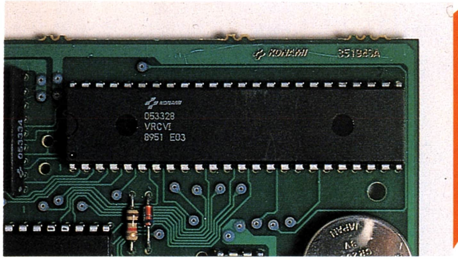
『ラグランジュポイント』で使用するBGMは、そのうちの何曲かを、ある有名なミュージシャンに作曲してもらおうと現在交渉中だ。契約が済み次第発表できると思うので、もうちょっと待ってね!

で、残りのBGMはどうするのかというと、この「芸夢工房」を通じて読者のみんなから募集しようというわけ。

採用された作品は、コナミのサウンドチームの中から結成されたバンド、矩形波倶楽部によってアレンジされ、ゲーム中で使用される予定だ。

プロもびっくりの素晴らしいサウンドを待ってるよ!!

**FM音源!!**



『摩陀羅』以上にパワーアップしたFM音源採用

### コナミゲーム BGMの歴史

コナミといえば、ゲームだけでなく、その音楽も人気が高いよね。ファミコンだけでなく、業務用からパソコン用のゲームまで、数多くの名曲があり、CDやレコード化されているものも多い。その中でも特に人気の高いものを選んでみた。

#### コナミ・ゲームミュージックVol・1

コナミゲームミュージックのレコード第1弾。業務用の『ツインビー』や『グラディウス』などが収録。




初期の業務用から収録

#### コナミック ゲーム・フリックス

矩形波倶楽部のデビュー作。当時のファミコン用、業務用、パソコン用から10曲を収録してある。




『謎の壁』はファン必聴

# このゲームの持つイメージに合った曲を作ってね!!

BGMを作曲するにあたって、特に制約はない。しいていえばゲームの設定にあった曲じゃなければならないということと、町のシーンや戦闘シーンといった、『ラグランジュポイント』のどんなシーンで使いたいかを考えて作曲してほしいということかな。

## コナミサウンドチーム 矩形波倶楽部

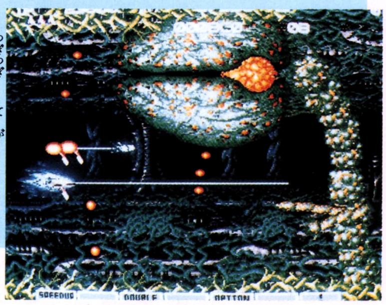
今回の応募の特別審査員にも予定されているのが、この矩形波倶楽部。

3年前に、コナミのサウンドチームのスタッフの中から結成されたバンドで、基本的にはリーダーでギター担当のミッシェル古川と、キーボード担当のフナちゃん、同じくキーボード担当のその筋森本の3人で構成されている。全員がコナミの社員である。

'87年3月25日に、アルファレコードから発売された「コナミック・ゲーム・フリークス」でレコードデビューを飾り、その後コナミのゲームミュージックの作曲、アレンジを次々と手掛ける。「グラディウスIII」では初登場でオリコン26位を記録。コナミの最近のテレビCMの曲は、すべて担当している。



矩形波倶楽部のライブ風景

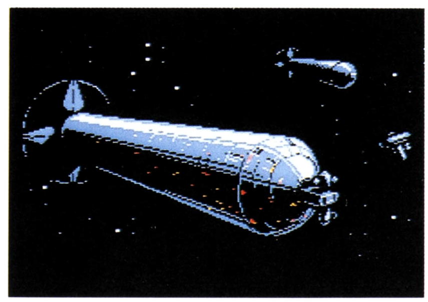

ヒットした『グラディウスIII』

## プロのアドバイス

では実際に作曲するにあたって、プロはどのようにしているのだろうか。コナミサウンドチームのスタッフに聞いてみた。

「ゲームミュージックを作る手順ですが、まず全体のサウンドテーマやサウンドカラーをどうするか考え、それから各シーンにマッチしたBGMや効果音を考えていきます。『ラグランジュポイント』のサウンドテーマは〝疾走感のあるシャープでオシャレなサウンド〟です。が、あまりこれにとらわれることなく、自由な発想でいろいろな曲を考えてもらってかまわないと思いますよ」

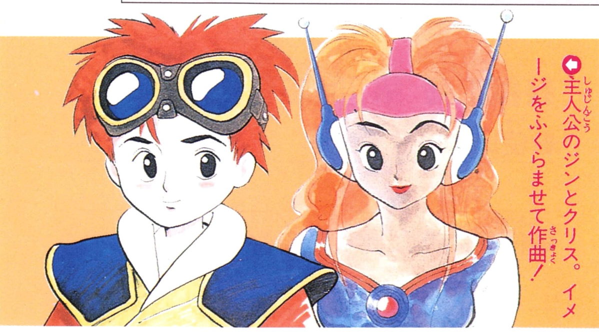

サウンドチームのすけのみやさんの似顔絵


『ラグランジュポイント』の雰囲気にあったBGMを考えてね!!

## ファミコンで鳴らす

曲は思いついた。演奏する楽器の種類と数も決まった。でもこの曲をファミコンで再現できるの? こう思った人もいるだろう。

『ラグランジュポイント』で採用されたVRC7はFM音源を載せている。ファミコンは普通、効果音を含めて3音しか鳴らせないが、『ラグランジュポイント』ではBGMだけに6音使える。トランペットやバイブラフォン、シンセベースなど、さまざまな音色で同時に6音鳴らせるわけ。フルオーケストラは無理としても、けっこういろいろなことができる。だから今回の応募に関しては、あまりファミコンで鳴らすということを意識しないで作曲や演奏をしても問題ないのだ。


主人公のジンとクリス。イメージをふくらませて作曲!

### グラディウスIII

業務用からのサントラ全30曲と、矩形波倶楽部のアレンジ3曲、それにドラマまで入っている。



オリコン初登場26位!!

### 悪魔城ドラキュラ ファミコン・ベスト

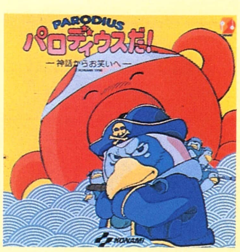
ファミコン版のサントラに加えてアレンジバージョン、さらにはNES用の曲まで入っている。



NES版も収録!!

### パロディウスだ!

業務用『グラディウス』シリーズ(!?)最新作からのサントラ。当然のことながらアレンジ曲も収録。



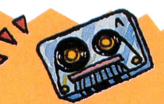
BGMもパロディ感覚!!

# カセットテープで応募してねっ!! CD化可能性も!?

BGMの応募方法はカセットテープだけ。曲を作ったら演奏してカセットテープに録音して送ってね!! 演奏するにあたっての、楽器の種類や数、音の使用数などは自由。また1人で演奏してもバンドを組んで演奏してもかまいません。

曲だけでなく、応募用紙には曲作りのコンセプトと、ゲーム中のどんなシーンで使いたいかも書いて送ってね。

採用された曲は、矩形波倶楽部の演奏によるCD化の可能性もあるぞ!!



**応募はカセットテープのみ!!**

楽譜のみの応募は不可!
曲作りのコンセプト・どんなシーンで使いたいかも明記!!

## 応募方法

応募には下の応募用紙を使うこと。応募用紙はコピーしてもかまいません。

1人何曲でも応募してかまいませんが、1本のカセットテープに録音する曲は1曲だけ、原則としてA面の一番最初に録音してください。そのとき応募用紙は、各カセットテープのケースに折って入れておいてください。

つまり1曲の応募につき、カセットテープが1本と、応募用紙が1枚いることになりますが、送るときは1つの封筒でかまいません。

応募資格はありませんが、作品は未発表であるものに限ります。なお応募作品の返却はいたしません。また応募作品の著作権はコナミ工業株式会社と、徳間書店インターメディア株式会社に帰属します。

## 第7回奨学金&賞品

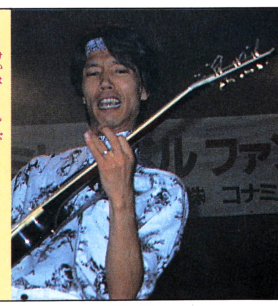
| | |
|---|---|
| 最優秀賞(1名) | 奨学金5万円 |
| 優秀賞(4名) | 奨学金2万円 |
| 特別審査員賞(1名) | 奨学金2万円 |
| アイデア賞(3名) | コナミ新作ソフト |
| 残念賞(50名) | コナミ特製テレカ |

## 審査員

第7回の特別審査員はコナミサウンドスタッフの矩形波倶楽部。ゲームミュージックのプロフェッショナルとして審査してもらうぞ。

他の審査員は、審査員長が演出家の榎雄一郎氏、審査員がコナミの尾花名人と、本誌編集長の山森尚です。

**第7回特別審査員 コナミサウンドスタッフ 矩形波倶楽部**



➡矩形波倶楽部のリーダー、ミッシェル古川氏のギタープレイ!!

## あて先と締め切り

1人何作でも応募してかまいません。締切りは10月5日(金)、当日消印有効です。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM ファミマガ編集部
「芸夢工房」係

**締切り 10月5日(金)** (当日消印有効)

## Dr.榎の RPGワンポイントレッスン

ドラマにおける音楽の役割は、想像以上に大切なものなんだ。

主人公たちのうれしい気持ちや哀しい気持ちを、映像やセリフ以上の効果で見ている人に伝える神通力を持っている。

RPGは筋書き(ストーリー)よりも、感情の起伏が大切だから、音楽の役割はドラマよりもずっと重要だ。

安心感、不安感、危機感、高揚感、その場に応じた音楽をいくつも用意しなければならない。しかもファミコンの場合、使える音が限られている。

ファミコンの音をあらためて聴いてほしい。どんなに複雑に聞こえても、使用されている音は最大3つのはずだ。音質も同じ。メロディーの組み合わせだけで、効果的な音を作らなくちゃならないんだ。それでもトランペットに聞こえたり、ハープシコードに聞こえたりするんだから音楽の力ってすごい。

『ラグランジュポイント』は、この音楽において、今までのファミコンの歴史を変えるようなスゴイことをやるんだ。

世界初のFM音源の使用がそれだ。今までより音の数が倍以上になるんだからカッチョイイ。

近未来を舞台にした『ラグランジュポイント』は、音の世界では実際に未来を先取りしているわけだ!!

---

キリトリ

**芸夢工房 第7回応募用紙**(コピー可)

●使いたいシーン

●作曲にあたってのコンセプト

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | | |
| 電話 | (　　) | 年齢 | 歳 |
| 住所 | | | |

キリトリ

# 第5回募集!! タイトルロゴ審査結果発表!!

本紙No.15で募集した第5回応募作の審査は、8月22日に行われた。第5回の特別審査員は漫画家の細野不二彦氏。今回は前回に比べて応募者の平均年齢が高かったようだ。


漫画家の細野不二彦氏が今回の特別審査員

## 最優秀賞

最優秀賞に選ばれたのは、長崎県の松山クンの作品。ゲームの内容をかなり意識して作ってあり、文字の形態も独創的な点が評価されたようだ。ただ縦長のロゴは、他のものと組み合わせて使うのが難しいので、上下をつぶした形にデザインを変更した方がいいかもしれないという意見があった。

●長崎／松山学寛 16歳 男

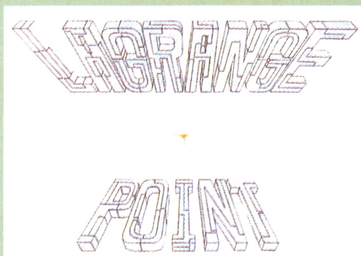


冒険を予感させる大迫力!!

## 優秀賞

優秀賞に選ばれた作品は、どれも水準以上の作品で、もう少しで最優秀賞になれた作品なのだが、そのもう少しが足りなかったようだ。配色があっていない、ポスターや画面と組み合わせたときのことを考えていない、どっかで見たことがある…。残念!!

●広島／粟野貴裕 14歳 男



ファミコン画面での再現は難しそうだ

●静岡／大河原安紀子 20歳 女



躍動感はあるがファンタジーっぽい

●宮城／戸ヶ崎睦 15歳 男



グラデーションもファミコンでは難しい

●兵庫／田中大朗 30歳 男



独創的だが、色使いがイメージと違う

●大分／穴見智広 14歳 男

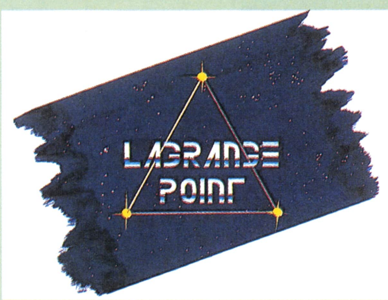


オレンジ色の部分は他の色の方がよい

## 特別審査員賞

特別審査員の細野不二彦氏が選んだのは、東京都の五島クンの作品。宇宙の静かなイメージにあっていて、科学的な印象もいいが、ちょっとすっきりしすぎていて、おとなしいのが残念とのこと。非常に丁寧に描いてあり、美しく仕上がっている点は、審査員全員から評価された。

●東京／五島和夫 26歳 男



とても美しくまとまっている

## アイデア賞

他の応募作にはないアイデアが光った作品。個性的な作品ばかりだよね!!

●愛知／大井哲也 16歳 男



イラストまで組み合わせていて、とてもかわいくなっている

●東京／佐藤良太 20歳 男



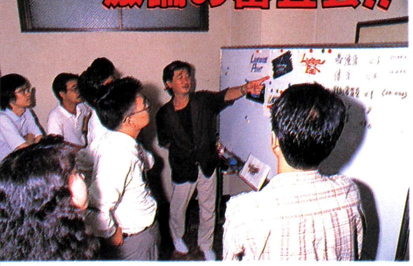
テレビCMでの使い方まで考えてある力作。非常に凝った作品だ

●兵庫／石川貴浩 19歳 男



Tの表現など、他人にない発想はおもしろいが、配色が普通すぎる

## 激論の審査会!!



# 週間ファミマガヒットチャート！

# Hit Chart!

夏休みも終わり、一息ついたといった感じの見受けられる売り上げチャートやゲーム通信簿となっているのが、今回の「ヒットチャート」だ。夏休み中と比較すると、その差は歴然としている。

## Weekly Data

### この週発売の新作

8/30(木) ㉔ 雀豪
8/31(金) ⑮ ダンジョンキッド

この週発売された2本は、購入希望ランキングに、一度も登場せずに終わってしまったものだが、8月の激戦時期からはずれ、売り上げチャートがやや鎮静化してきた時に発売されたためか、まずまずの初登場順位と言っていいだろう。しかし、次週登場の新作群を見る限りでは、この健闘ぶりも、この週だけに終わる可能性が大きいと思われる。厳しい現状だ。

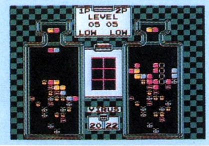
## Discount Shop Ranking

池袋・ビックカメラ調べ

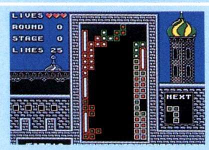
1 SDガンダム外伝
2 忍者らホイ！
3★ダンジョンキッド
4 燃えプロ'90・感動編
5 孔雀王II
6 Dr.MARIO
7 キャプテン翼II
8⬆上海II
9 Might and Magic
10 摩天童子
11⬆KAGE
12⬆TITAN
13 プロディアランド
14 ラフ
15 ドラゴンファイター
16⬆ニチブツマージャンIII
17 2010
18⬆ぱられるワールド
19★雀豪
20 ハッピーバースディ・バックス

## Famicom Best 20 8/27～9/2

| 順位 | 前週 | タイトル | データ | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Dr.MARIO | 任天堂／'90年7月27日発売／アクションパズル／4900円(込) | ポイントの下降は全く見られず、高いレベルを維持し続けている | 125 |
| 2 | 2 | SDガンダム外伝 | バンダイ／'90年8月11日発売／RPG／6800円 | 前週ポイントを半減させてしまったが、他ゲームの劣勢もあり2位 | 45 |
| 3 | 4 | テトリス | BPS／'88年12月22日発売／パズル／4900円 | 安定した人気を保っているので周囲の状況によって順位が変動する | 29 |
| 4 | 5 | ビックリマンワールド | ハドソン／'90年7月21日発売／RPG／6800円 | 目立たないながらも、常に高順位をキープ | 20 |
| 5 | 6 | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円 | 何も言うことはないくらいの定番人気ソフト | 19 |
| 6 | 3 | SDヒーロー総決戦 | バンプレスト／'90年7月7日発売／アクション／6300円 | | 14 |
| 7 | 12 | ハットリス | BPS／'90年7月6日発売／パズル／5500円 | | 12 |
| 8 | 15 | チップとデールの大作戦 | カプコン／'90年6月8日発売／アクション／5800円 | | 10 |
| 9 | 8 | ドラゴンクエストIV | エニックス／'90年2月11日発売／RPG／8500円 | | 10 |
| 10 | 7 | 忍者らホイ！ | アスキー／'90年8月8日発売／RPG／7800円 | | 10 |
| 11 | 9 | ファミスタ'90 | ナムコ／'89年12月19日発売／野球／5800円 | | 9 |
| 12 | 11 | SDバトル大相撲 | バンプレスト／'90年4月20日発売／相撲／6300円 | | 8 |
| 13 | 21 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂／'85年9月13日発売／アクション／4900円 | | 8 |
| 14 | 13 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア／'90年4月27日発売／RPG／8400円 | | 7 |
| 15 | 新登場 | ダンジョンキッド | クエスト／'90年8月31日発売／RPG／6500円 | | 7 |
| 16 | 14 | 上海II | サン電子／'90年8月24日発売／パズル／5500円 | | 7 |
| 17 | 23 | ドラゴンクエスト | エニックス／'86年5月27日発売／RPG／5500円 | | 6 |
| 18 | 16 | ドラゴンクエストIII | エニックス／'88年2月10日発売／RPG／5900円 | | 6 |
| 19 | 20 | 飛龍の拳III | カルチャーブレーン／'90年7月6日発売／アクション／6300円 | | 6 |
| 20 | 28 | 摩天童子 | クエスト／'90年8月24日発売／アクション／6500円 | | 5 |







前週に比べて、チャート全体のポイントが低くなっているのがこの週の特徴だ。そのため、ちょっとした差で、順位が上下するということが見られる。その中で、変わらずの高水準を保ち続けているのが『Dr.MARIO』である。ポイントは前週とほとんど同じ。他のゲームがどんどんポイントを落としているだけに、その人気は異彩を放っている。『SDガンダム外伝』はポイント半減、『キャプテン翼II』は品切れのため圏外へ消えてしまった。

※売り上げベスト20は、全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。また、ウィークリーデータ中の円内の数字は発売週の売り上げ順位を、ディスカウントショップランキング中の★は新作、⬆⬇はランクの激しい動きのあったことをそれぞれ示しています。

# 最新データ WEEKLY Famimaga

## Weekly Data

### この週発売の新作

- 9/7(金) ㊺ 宇宙警備隊
- 9/7(金) ㊻ Ⓓバックギャモン
- 9/8(土) ④ 烈火のごとく天下を盗れ！
- 9/8(土) ㊼ ワールドボクシング

この週の4作のうち購入希望にチャートインしたのは、『烈火のごとく天下を盗れ！』だけである。しかし、その登場順位も10位前後と決して高くはなかったが、売り上げチャートが低ポイント週だった影響で、自身も低ポイントながら4位にランクされた。これ以外は、低ポイントの中のまた低いポイントで下位に。

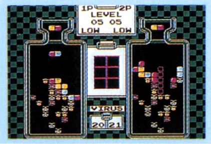
## Discount Shop Ranking

池袋・ビックカメラ調べ

1. SDガンダム外伝
2. ダンジョンキッド
3. 忍者らホイ！
4. 孔雀王II
5. 燃えプロ'90・感動編
6. Dr.MARIO
7. ★烈火のごとく天下を盗れ！
8. 上海II
9. ⬆ニチブツマージャンIII
10. キャプテン翼II
11. ★ワールドボクシング
12. 卍天童子
13. ★宇宙警備隊
14. KAGE
15. ⬇Might and Magic
16. 雀豪
17. ⬇TITAN
18. ぱられるワールド
19. ⬇プロディアランド
20. 2010

## Famicom Best 20 (9/3～9/9)

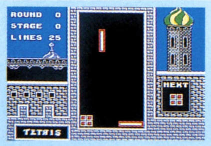
### 1 Dr.MARIO (前週 1)
任天堂／'90年7月27日発売／アクションパズル／4900円(込)
他ゲームに及んでいる低ポイントの波は、ここまではとどかない
**103**



### 2 SDガンダム外伝 (前週 2)
バンダイ／'90年8月11日発売／RPG／6800円
このところポイントを減らす一方である。息切れか品切れか…
**24**



### 3 テトリス (前週 3)
BPS／'88年12月22日発売／パズル／4900円
周囲の売り上げが落ちたため、順位は前週と変わらずだった
**22**



### 4 烈火のごとく天下を盗れ！ (新登場)
バンプレスト／'90年9月8日発売／シミュレーション／6800円
前人気10位だと売り上げはこれが限界だろう
**15**

### 5 スーパーマリオブラザーズ3 (前週 5)
任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円
前週に引き続きのベスト5入りを果たす
**14**

### 6 ハットリス (前週 7)
BPS／'90年7月6日発売
パズル／5500円
**10**

### 7 スーパーマリオブラザーズ (前週 13)
任天堂／'85年9月13日発売
アクション／4900円
**9**

### 8 ドラゴンクエストIV (前週 9)
エニックス／'90年2月11日発売
RPG／8500円
**9**

### 9 チップとデールの大作戦 (前週 8)
カプコン／'90年6月8日発売
アクション／5800円
**8**

### 10 忍者らホイ！ (前週 10)
アスキー／'90年8月8日発売
RPG／7800円
**8**

| 順位 | 前週 | タイトル | メーカー | 発売日 | ジャンル／価格 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 6 | SDヒーロー総決戦 | バンプレスト | '90年7月7日発売 | アクション／6300円 | 7 |
| 12 | 18 | ドラゴンクエストIII | エニックス | '88年2月10日発売 | RPG／5900円 | 7 |
| 13 | 14 | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | '90年4月27日発売 | RPG／8400円 | 6 |
| 14 | 19 | 飛龍の拳III | カルチャーブレーン | '90年7月6日発売 | アクション／6300円 | 6 |
| 15 | 4 | ビックリマンワールド | ハドソン | '90年7月21日発売 | RPG／6800円 | 5 |
| 16 | 12 | SDバトル大相撲 | バンプレスト | '90年4月20日発売 | 相撲／6300円 | 4 |
| 17 | 17 | ドラゴンクエスト | エニックス | '86年5月27日発売 | RPG／5500円 | 4 |
| 18 | 11 | ファミスタ'90 | ナムコ | '89年4月20日発売 | 野球／5800円 | 4 |
| 19 | 21 | ウルトラマン倶楽部2 | バンダイ | '90年4月7日発売 | RPG／6000円 | 4 |
| 20 | 26 | キテレツ大百科 | エポック社 | '90年2月23日発売 | アクション／5900円 | 3 |

この週は前週にも増しての低ポイント週だった。1位の『DrMARIO』の3桁ポイントは別格で、周囲の状況に左右されない強さが感じられる。

こういう週は、やはり、長い期間チャートに顔を出している常連ソフトがその安定性を示す傾向にある。前週も同様であったが、『テトリス』や『スーパーマリオブラザーズ3』がそれに当たる。

この週以降に発売される新作のラインナップを見る限りでは、これから大きな波乱はなさそうだ。

# Reader's ゲーム通信簿 Ranking '90

今回評価を発表する新作は、前回の15本から一気に4分の1に減った4本である。ゲーム通信簿に現れてくるゲームの数を見ただけでも、十分夏休みも終わりだと実感するだろう。
今回の4本は、購入希望ランクではベスト20にはほとんど顔を出さなかったため、売り上げチャートに登場しても下位にランクされるのみだ。

4作のうち、総合が平均点以上だったのは『ダンジョンキッド』で32位。この結果の原動力となったのは、オリジナリティの評価である。3・79の11位は、総合ベスト10に入っている『悪魔城伝説』(3・75で13位)よりも高順位である。しかし、それ以外が良くても30位止まり、キャラクタに至っては50位と、各項目のバラつきが目に付く。
この他の3作は20点には及ばず、下位にランクされてしまった。

## '90年度ゲーム通信簿ベスト10

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラゴンクエストIV | 26.20 | 6 | ファイアーエムブレム | 23.52 |
| 2 | ファイナルファンタジーIII | 26.13 | 7 | 悪魔城伝説 | 23.50 |
| 3 | がんばれゴエモン外伝 | 25.17 | 8 | 女神転生II | 23.42 |
| 4 | キャプテン翼II | 24.86 | 9 | SDガンダム外伝 | 23.40 |
| 5 | 熱血高校ドッジボール部 〜サッカー編 | 23.66 | 10 | ファミスタ'90 | 23.19 |

### 8月31日発売 ダンジョンキッド

クエスト／RPG／6500円

ダンジョン等を作れるエディットモードがウリ。★自作のマップにはまってしまった…(大阪／外越孝彦さん)★作る時はいいが、なかなかプレイする気になれない(東京／中村諭史さん)★ゲーム作りは楽しい(東京／三谷慎治さん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.47(50) | 3.37(39) | 3.37(30) | 20.93 (32位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.42(43) | 3.51(37) | 3.79(11) | |

### 8月31日発売 上海II

サン電子／パズル／5500円

積み上げられた麻雀牌を崩していくパズル。★パターンが6種類になって一段とはまるが、操作性が悪くなった(東京／新井和夫さん)★面に動物の名前が付いて面白いが、どこが何なのか分からない(大阪／馬場茂雄さん)




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 2.91(115) | 3.26(55) | 3.20(54) | 18.92 (78位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.13(89) | 3.36(50) | 3.06(95) | |

### 8月30日発売 雀豪

ビクター音楽産業／麻雀／6700円

4人打ちタイプの麻雀に人工知能を搭載。人工知能とバッテリーバックアップで最大16人まで打ち方やクセを登録して、登録された打ち方をコンピュータが真似してくれる。その他、半荘ベスト10、上がり役、役満の回が記録される。




| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 2.87(121) | 2.89(114) | 3.07(79) | 18.21 (101位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.23(64) | 3.14(93) | 3.01(103) | |

### 8月24日発売 魔天童子

クエスト／アクション／6500円

少年天童と愛犬ドドンパの妖怪退治。冒険を始める前に天童の特性を3つから選ぶ。★キャラクタは良いが、ゲームの基本がなってない(東京／高野浩明さん)★結構面白い(岡山／金光洋一さん)★う〜ん(大阪／北浦康介さん)



| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 総合 |
|---|---|---|---|
| 3.73(35) | 3.22(61) | 3.09(70) | 19.94 (55位) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.43(41) | 3.34(59) | 3.13(78) | |

※順位は'89年12月以降発売のゲーム127本についてのものです。各項目の丸でかこった数字は、項目ごとの順位を示します。

# Data Watching データウォッチング

前号では、ゲーム通信簿のコーナーで、上位30位までを紹介したが、今回は、そういった光のあたるゲームとは違う、もしかしたら忘れられてしまいそうなゲームをとり上げてみようと思う。名付けて、「ゲーム通信簿ワースト10」。上位を予想するのはたやすいが、下位となると、どんなものがあるのか、想像できないだろう。

## 中間発表・通信簿ワースト10

左の表を見てもらえば明らかなように、ダントツのワースト1は『囲碁名鑑』。どの項目も最下位となっている。オリジナリティが126位となっているのは、『ピーパータイム』と同率の順位なので、やっぱり最下位だ。次の一手を考えて実力を判定してくれるモードはあるものの、プレイヤーが参加できない名人の対局の観戦モードというものが、今一つ、受け入れられなかったということだろう。
ワースト2位の『勝馬伝説』も予想のみで、のめり込み難いという特徴があった。読者のコメントには、入力するデータの項目が多すぎて困った、というものも見受けられた。純粋に予想して実利に結びつけようとしたユーザーは、ごく少数だったようだ。
ワースト10のゲームは、ことごとく各項目が3桁順位であるが、『ピーパータイム』だけ、音楽で96位と2桁順位を得ているのが奇異な印象を与える。
やっぱり、低いレベルで平均していても何ら意味がないという結論に達するわけだ。

| 順位 | ゲーム名 | キャラ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | 総合 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 囲碁名鑑 | 2.51(127) | 2.47(127) | 2.22(127) | 2.72(127) | 2.50(127) | 2.75(126) | 15.17(127) |
| 2 | 勝馬伝説 | 2.90(117) | 2.77(125) | 2.49(126) | 2.73(126) | 2.81(126) | 2.87(119) | 16.57(126) |
| 3 | 道 | 2.85(122) | 2.86(119) | 2.70(124) | 2.78(125) | 2.86(124) | 2.89(118) | 16.94(125) |
| 4 | 東風 | 2.83(123) | 2.80(123) | 2.87(113) | 2.83(122) | 2.93(119) | 2.80(123) | 17.06(124) |
| 5 | ゴルゴ13 第二章 | 2.93(112) | 2.84(121) | 2.82(117) | 2.82(123) | 2.91(121) | 2.81(121) | 17.13(123) |
| 6 | アークティック | 2.80(124) | 2.87(118) | 2.86(114) | 2.89(117) | 2.96(114) | 2.78(125) | 17.16(122) |
| 7 | ピーパータイム | 2.90(118) | 3.02(96) | 2.78(123) | 2.90(116) | 2.88(122) | 2.75(126) | 17.23(121) |
| 8 | ニチブツマージャンIII | 2.93(113) | 2.86(120) | 2.90(109) | 2.87(119) | 2.87(123) | 2.96(106) | 17.39(120) |
| 9 | キャデラック | 2.79(125) | 2.92(108) | 2.91(108) | 3.02(105) | 2.91(120) | 2.90(116) | 17.45(119) |
| 10 | Wit's | 2.92(114) | 2.87(117) | 2.83(116) | 3.03(101) | 2.93(118) | 2.93(112) | 17.51(118) |

WEEKLY 週間ファミマガヒットチャート!

# Famimaga Hit Chart!

## 出て欲しいゲーム ベスト20

| 順位 | ゲーム名 | % |
|---|---|---|
| 1 | ワルキューレの伝説(業)(P) | 6.9 |
| 2 | 大魔界村(業)(メ)(P) | 4.4 |
| 3 | ファイナルファイト(業) | 2.9 |
| 4 | 大工の源さん(業) | 2.4 |
| 5 | SUPER桃太郎電鉄(P) | 1.8 |
| 6 | R-TYPE(業)(パ)(セ)(P) | 1.7 |
| 7 | グラディウスIII(業) | 1.6 |
| 7 | ロードス島戦記(パ) | 1.6 |
| 9 | コラムス(業)(メ) | 1.4 |
| 10 | カトちゃんケンちゃん(P) | 1.3 |
| 10 | スーパースターソルジャー(P) | 1.3 |
| 10 | 魔界塔士Sa・Ga(ゲ) | 1.3 |
| 13 | スーパーモナコGP(業)(メ) | 1.2 |
| 14 | ゴールデンアックス(業)(メ)(P) | 1.1 |
| 14 | らんま1/2(ゲ) | 1.1 |
| 16 | ボナンザブラザーズ(業) | 0.8 |
| 16 | PC原人(P) | 0.8 |
| 16 | 桃太郎活劇(P) | 0.8 |
| 19 | 桃太郎伝説ターボ(P) | 0.6 |
| 19 | マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー(業)(メ) | 0.6 |

## 9月21日以降に発売される 買いたいゲーム ベスト20

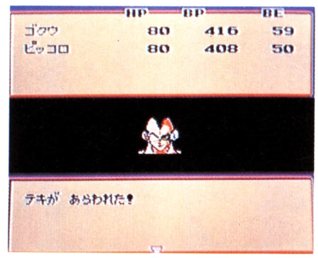
| 前回順位 | 今回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンボールZ | バンダイ | 19.9 |
| 4 | 2 | ロックマン3 | カプコン | 11.6 |
| 2 | 3 | ダウンタウン熱血行進曲 | テクノスジャパン | 10.4 |
| 3 | 4 | SDガンダム3 | ユタカ | 8.3 |
| 7 | 5 | 双截龍III | テクノスジャパン | 6.9 |
| 26 | 6 | ジャストブリード | エニックス | 5.6 |
| 10 | 6 | ファミスタ'91 | ナムコ | 5.6 |
| 6 | 8 | パロディウスだ! | コナミ | 5.0 |
| 9 | 9 | 爆笑!人生劇場2 | タイトー | 4.7 |
| 5 | 10 | 三國志II | 光栄 | 4.5 |
| 8 | 10 | 天地を喰らうII | カプコン | 4.5 |
| 17 | 12 | 水島新司の大甲子園 | カプコン | 2.1 |
| 19 | 13 | スーパーチャイニーズ3 | カルチャーブレーン | 2.0 |
| 17 | 14 | イースIII | ビクター音楽産業 | 1.9 |
| 32 | 15 | 赤川次郎の幽霊列車 | キングレコード | 1.8 |
| 11 | 16 | 究極ハリキリスタジアムIII | タイトー | 1.7 |
| 14 | 16 | 探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに… | データイースト | 1.7 |
| 25 | 16 | ルーンマスター | ユタカ | 1.7 |
| 19 | 19 | おぼっちゃまくん | テクモ | 1.6 |
| — | 19 | パチ夫くん3 | ココナッツジャパン | 1.6 |

## Reader's Request Best 20
リーダーズ リクエスト ベスト
買いたいゲーム 出て欲しいゲーム

両チャートとも、それほど目立つ大きな変動は見られないというところ。どちらの1位も、前回同様、安定した支持を得ている。注目される新タイトルとしては、購入希望では『ジャストブリード』、移植希望では『ムーンウォーカー』が挙げられる。

支持率の上下動の激しい『ドラゴンボールZ』が、またしても支持率10%減。順位は変わらずの1位だが、発売までにトップを守ることができるかは、全く予測のできないところだ。

今回の購入希望初登場組の中では、『ジャストブリード』が前回の26位から20ランクアップの6位になっているのが目立つ。前々号では文字情報だけだったのが、前号の「初心会レポート」で画面写真を見ることができたため読者の期待が高まったのであろう。今後の動きに目が離せないゲームの1つだ。




↑支持率変動の激しさは相変わらず。次はアップ？『ドラゴンボールZ』

## 9/3～9/9

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | Dr.MARIO | 任天堂 | 38 |
| 2 | スーパーマリオランド | 任天堂 | 28 |
| 3 | テトリス | 任天堂 | 26 |
| 4 | ボンバーボーイ | ハドソン | 24 |
| 5 | 双截龍 | テクノスジャパン | 8 |
| 6 | らんま1/2 | バンプレスト | 7 |
| 7 | 機動警察パトレイバー | ユタカ | 7 |
| 8 | T.M.N.T. | コナミ | 6 |
| 9 | ベースボール | 任天堂 | 5 |
| 10 | 魔界塔士Sa・Ga | スクウェア | 5 |

## 8/27～9/2

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | Dr.MARIO | 任天堂 | 81 |
| 2 | テトリス | 任天堂 | 35 |
| 3 | ★ボンバーボーイ | ハドソン | 33 |
| 4 | T.M.N.T. | コナミ | 32 |
| 5 | スーパーマリオランド | 任天堂 | 32 |
| 6 | 双截龍 | テクノスジャパン | 21 |
| 7 | らんま1/2 | バンプレスト | 12 |
| 8 | 機動警察パトレイバー | ユタカ | 11 |
| 9 | 魁!!男塾 | ユタカ | 11 |
| 10 | ネメシス | コナミ | 10 |

## 9月21日以降に発売される買いたいゲームベスト10

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|
| 1 | Sa・Ga2 | スクウェア | 19.1 |
| 2 | SDガンダム外伝 | バンダイ | 11.1 |
| 3 | 熱血硬派くにおくん | テクノスジャパン | 8.1 |
| 4 | 信長の野望・ゲームボーイ版 | 光栄 | 4.4 |
| 5 | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | 4.1 |
| 5 | ちびまる子ちゃん | タカラ | 4.1 |
| 7 | ツインビーだ!! | コナミ | 3.2 |
| 8 | ウィザードリィ外伝I(仮称) | アスキー | 3.1 |
| 9 | 飛龍の拳外伝 | カルチャーブレーン | 2.6 |
| 10 | グレムリン2 | サン電子 | 2.4 |

## Gameboy Best 10
ゲームボーイ ベスト

『Dr.MARIO』が発売以来、2度目の2週連続1位になっているのが売り上げチャートだ。購入希望では『Sa・Ga2』の独走となっている。

売り上げチャートで新作が3位になったのは、8月第1週の『T.M.N.T.』の2位以来の好成績である。この『ボンバーマン』は、発売2週目も4位と健闘している。この週は、上位4位までで、売り上げの大部分を占めているので、その人気の程がうかがい知れる。次週以降も『Dr.MARIO』や『スーパーマリオランド』、『テトリス』にどれだけ接近していくかが見どころになってくるだろう。

購入希望ランクでは、4位までは前回と同じタイトルが並んでいる。『Sa・Ga2』が支持率を下げると『SDガンダム外伝』も下がるという現象がこれまでかなり見られるので、『SDガンダム外伝』は、なかなか1位に近づくことはできないようだ。

※リーダーズランキング・リクエストとゲームボーイの買いたいゲームベスト10は本誌No.18のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(P)はPCエンジン、(メ)はメガドライブ、(ゲ)はゲームボーイのゲームを示します。
※ゲームボーイの売上表の★はその週発売されたものです。

# 取り大作戦



SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM

## 正義と平和を守るため戦うのだっ

SUPER FAMICOM

## SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦

'90年1月上旬発売予定
バンプレスト
8600円(消費税別)
●SFC用カセット
アクション
画面は開発中のものです

おなじみSDキャラたちが正義と平和のために戦うアクションゲームがこの『SDザ・グレイトバトル』だ。

ネオ＝ダークブレインによってSDネイションが占領されてしまった。そして、悪役7つの要塞を建造して、敵はSDキャラたちを増産しはじめた。キミはガンダムや仮面ライダー1号、ウルトラマンのSDキャラたちを操作してこの7つの要塞を壊滅するために戦うのだ。

最初は3人のキャラクタでゲームをスタートするのだけど、捕らえられた3人のヒーローを救出することによって、最大で6人までのヒーローをチェンジしながらプレイできるようになるぞ。チェンジはコントローラのボタン操作でできるとのことだよ。

ステージ1では、ウルトラマンの宿敵だったゼットンを倒すのだ！

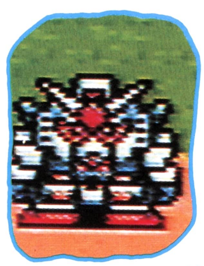


⬆ガンダム、仮面ライダー1号、ウルトラマンのSDキャラたち


⬆ネオ＝ダークブレインによりSDネイションが侵略された！


⬆ジョワッ。平均的なパワーのウルトラマン


⬆すばやい動きならば仮面ライダー1号なの


⬆ガンダムでーす。戦闘力はバツグンだよ


⬆ピグモンはいつの時代も親切なの。わーい、いいモノもらっちゃったー


⬆敵キャラのイカルス星人。お耳がカワイイ


⬆ステージ1ではウルトラマンに登場していた怪獣がワラワラ襲ってくるぞ

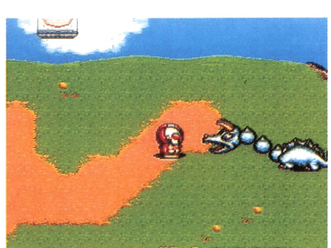
行くぞ！

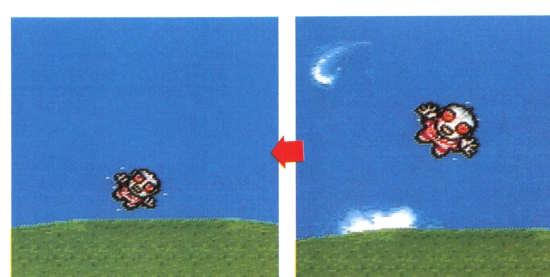


⬆3人のキャラをチェンジしながら戦おう



⬆ステージ1のボスキャラはゼットンなの


⬆強敵キングザウルス三世。お首が長いのね、そーよ母さんも長いのよぉ♪


⬆うっかりと足をふみはずし、ひたすら下へ落ちていく〜!!

あ〜〜っ

SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM

# 超新作ゲーム先

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAM

## ポテりんはトマトちゃんが大好き

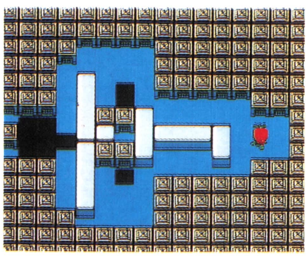
ファミコン
FAMICOM
**パズルボーイ**

11月16日発売予定
アトラス
500円(消費税込み)
♥書き換え専用
パズル
画面は開発中のものです

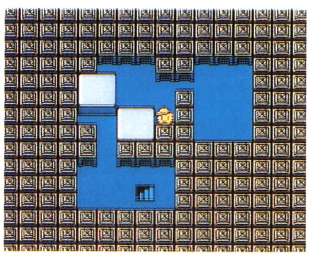
ゲームボーイの『パズルボーイ』がファミコンに移植されたぞ。

ジャガイモのポテりんが主人公のパズルゲーム。石を動かしたり、くるりんドアを回転したりしながら、ゴールであるトマトちゃんの家を目指すのだ。でもポテりんだけではクリアできないステージもあるぞ。友達のキャロ太やPマン、ナスビくんをうまくチェンジしてパズルを解くのだ。

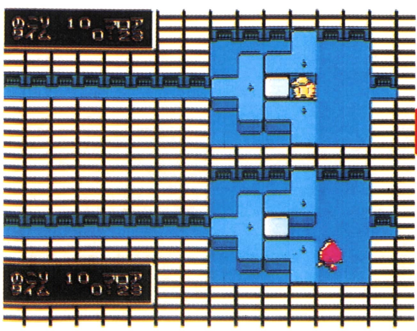
"パズルにちょうせん"モードは80フロアが用意されている。もちろん、ゲームボーイ版にもあった友達との対戦プレイも楽しめるよ。



⇧障害物の石を動かしたり、くるりんドアを回転させて進んでいくのだ



⇧ジャガイモのポテりんはパズルが大好き。トマトちゃん待っててね!



**2人で対戦!!**

⇧2人プレイでは自分と友達の画面を見ながら熱くプレイ。急ぐべしっ!

★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★S

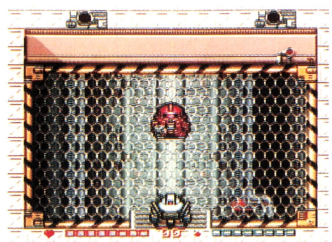
## ステージ2以降は…

ステージ2では、仮面ライダーの敵であった戦闘員たちでおなじみの、悪の結社ショッカーを壊滅するのだ。

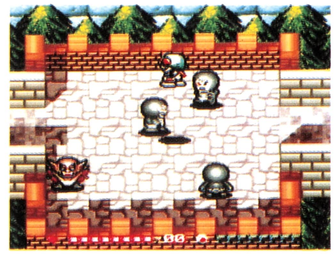
ステージ3は宇宙が舞台。ガンダムの強敵がワラワラと襲ってくるぞ。ネオ=ダークブレインを倒すためガンバレ。




⇧仲間はどこにいるんだろう?ショッカー基地へ向かった3人

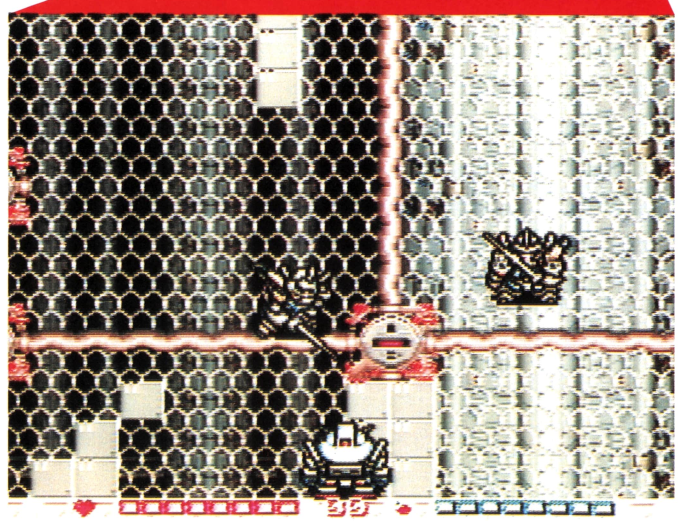


⇧ステージ3の敵キャラはガンダムの宿敵たちばかり。しっかり赤い彗星も



⇧ショッカーでおなじみの黒戦闘員の姿がチラホラ。もう名物と化している

## 仲間を助けて悪を倒せ



⇧捕らえられているヒーローを救出すると、最大で6人までが仲間に加わるぞ

★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★SUPERFAMICOM★S

★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★

# でっかい声でビリビリさせちゃえ

FAMICOM

# ワギャンランド2

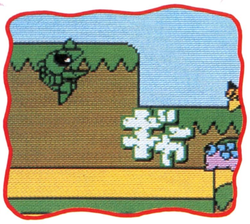
12月14日発売予定
ナムコ
5800円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

かわいい怪獣のワギャンが暴れまわるアクションゲームの第2弾が『ワギャンランド2』なのだ。

ワギャンたちが平和に暮らしていた島の大木が、病気にかかってしまった。ほほえみの木なら大木の病気をなおす方法を知っているかも……。ワギャンの息子ワギャン二世は、ほほえみの木がいる聖域へと旅立つのだった。

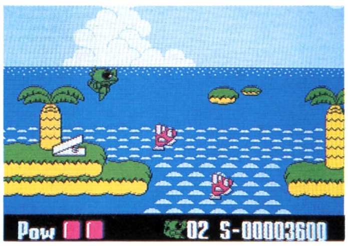
ワギャン二世は、でっかい声で敵をしびれさせる音波破が武器なのだ。ゲームの途中でワギャナイザーなどのアイテムを手に入れると、音波砲がパワーアップするのだ。

ステージは全部で36。おかしなイベントもいっぱい用意されているぞ。

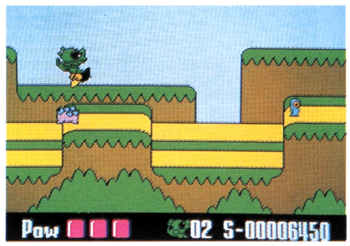

ワギャン
↑ワギャンの武器は音波砲。でっかい声なのだ



↑2人プレイも楽しめるようになったぞ

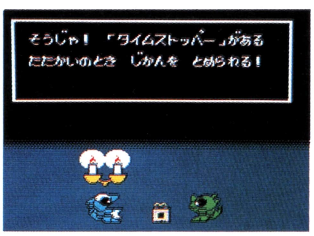


↑ジャンプ台で華麗なジャンプを見せるワギャン二世。とってもセクシーなの

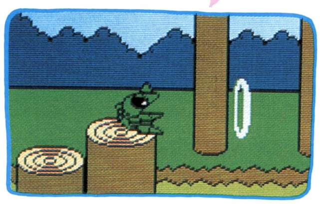


↑しびれている敵にはぶつかっても平気。ワギャン二世がジャンプする足場にも

## ニューアイテムも登場

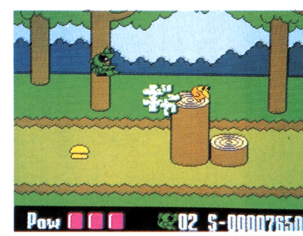


↑ステージによってはクリアすると仲間からアイテムがもらえるかも!?

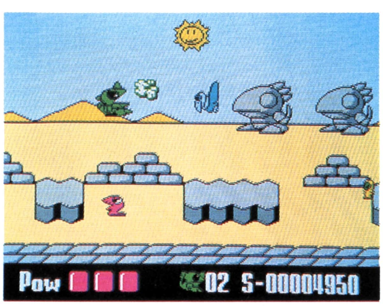

↑敵を吹き飛ばすことができる便利モノだ



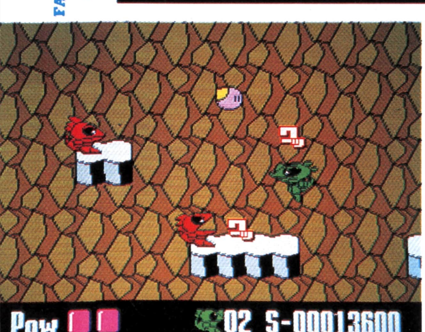
↑ワギャナイザー4つで一定時間、無敵



↑ワギャナイザーを3つ取ると音波砲がフルパワーになる。ギャーッ!



↑暑ーい。テクテク歩くワギャン



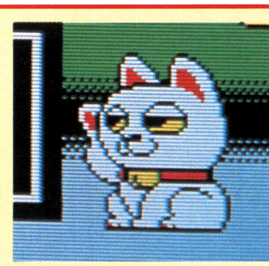
↑ほほえみの木が生えている聖域まではまだまだ遠い。がんばれワギャン!

## 5つに増えた戦闘方法

前作ではボスとの対戦は、「しりとり」と「神経衰弱」だけ。今回は「数字さがし」や「音神経衰弱」、「カードジャンケン」などがさらに加わったよ。アクションばかりうまくてもダメ。頭や運をつかうものばかりなのだ。

↓ワギャンの頭の良さを見せてやれ!! さぁいくぞ!!




↑ワギャンを待ち受ける小ボス。カワイイからって油断するなよ


↑カードジャンケンゲーム。3枚のパネルから1枚めくり勝負


↑音神経衰弱ゲームは、パネルをめくって鳴る音をあわすのだ


↑数字さがしゲーム。反射神経がモノをいうのだ。急げっ!

GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY

## 不思議のクリスタルを集めるのだ

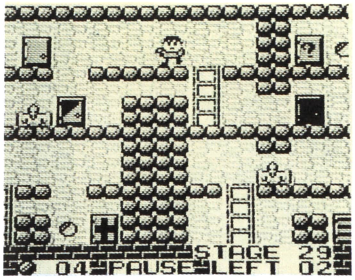
# GAMEBOY マジカルザウルス

12月14日発売予定
ナツメ
3090円(消費税込み)
対戦型
アクション
画面は開発中のものです

友達との対戦プレイも可能なナツメの『マジカルザウルス』はパズルの要素を加えたアクションゲーム。

キミは、冒険が好きな少年のチャギーくんを操作して、不思議のクリスタルを集めるのだ。でも、迷路にはとてもユニークな恐竜たちがいて、キミのジャマをしてくるぞ。ドアを開けて恐竜たちをワープさせちゃおう。

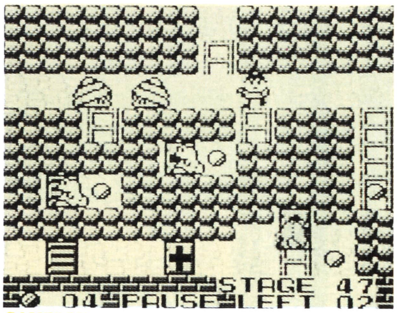
ステージにある不思議のクリスタルをすべて集めると、ステージクリア。すべてのステージのクリアを目指して、がんばれチャギーくん!



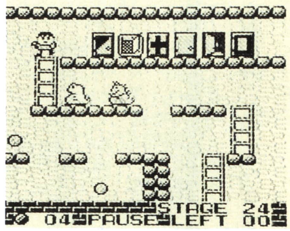
⬆不思議のクリスタルを集めだすのだ!



⬆友達との対戦プレイは熱く燃えるのだ



➡ステージにある不思議のクリスタルをすべて集めるとクリアだぞ!



⬆ドアを開けると恐竜たちは中に入り、別のドアへワープするぞ

GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY★GAMEBOY

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM

## 麻雀のうまいヤツが生き残るのだ

# FAMICOM ドラドラドラ

12月21日発売予定
ナツメ
5800円(消費税別)
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

剣のかわりに麻雀で戦うRPGの『ドラドラドラ』。

シナリオは3つ用意されている。冒険者シナリオでは、戦士、僧侶、魔道士の中から1人キャラを選択してゲームスタート。邪神を復活させないために4本の魔剣を探す冒険に出発するのだ。世界最強の男になるために武者修行の旅に出る武道家シナリオ、動物になって、人間たちへの恨みをはらすという動物シナリオといったシナリオがあるぞ。

敵キャラとの戦闘は麻雀勝負になっている。でもアイテムを使って牌を交換したり、手がたく打ったり、逃げ腰になったりできるユニークなコマンドが用意されているよ。

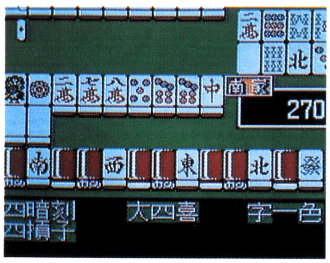


⬆オープニングデモ。さぁ冒険へ出発だ

## 必殺技さく裂!



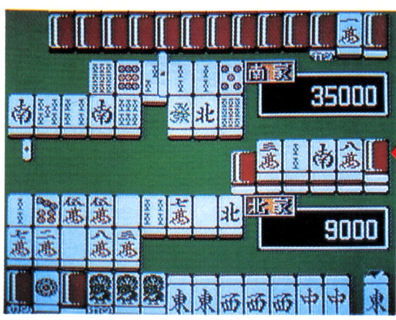
➡麻雀の勝負で必殺技はとても有効。うまく使おうね



⬆敵キャラと遭遇すると麻雀の勝負に。ユニークな作戦コマンドもあるのだ



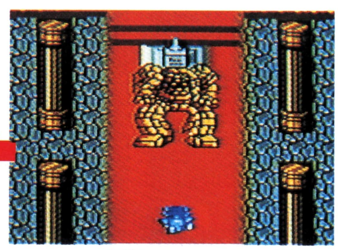
⬆フィールドのマス目を移動していく。どことなくスゴロクみたいな感じだね



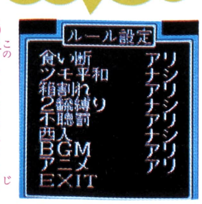
⬆ゴーレムはどう攻めてくるかな?



⬆ボスキャラのゴーレムだったのか! うーん、とりあえず戦ってみるか……


⬆おおっ、巨大なモンスターが現れたぞ。強そうだけど勝てるだろうか?

## 設定は自由に!



➡好みにあわせて自由に設定しよう

FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM★FAMICOM

# 指揮官になって敵艦隊を壊滅せよ

GAMEBOY

## フリートコマンダーVS.

'90年3月発売予定
アスキー
4500円(消費税込み)
対戦型
シミュレーション
画面は開発中のものです

友達との対戦プレイも楽しめる、海戦シミュレーション『フリートコマンダーVS.』。交戦状態にあるプロトン国、アルゴン国のうち、どちらかを選択してゲームを始める。キミは指揮官となって、艦隊を移動させて敵国の艦隊と戦い、敵都市を攻撃するのだ。

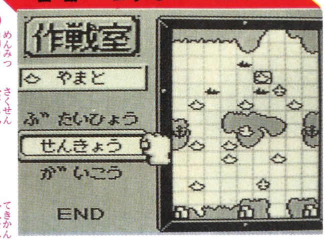
勝利条件は、敵国の経済を壊滅させること。敵艦をたくさん沈めて敵都市を破壊するか、占領するかによって、敵国の経済価値を下げることができるぞ。

艦隊や航空機は1940年を想定して各ユニットのパラメータを設定。また、レーダーも時代相応に性能を低くしてあるので、敵を発見するには索敵コマンドが重要になってくるぞ。



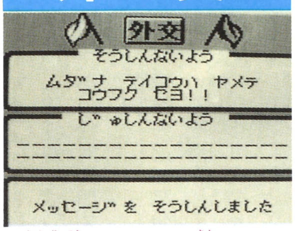
友達との対戦プレイが楽しめちゃうぞ

### 作戦開始



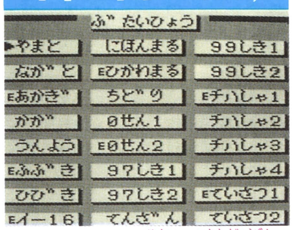
綿密な作戦をたてて敵艦隊を壊滅させるのだ!

### 外交



心理的なダメージを与えられる

### 部隊表

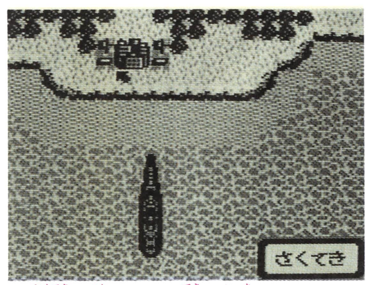


これによって部隊が一目瞭然だ

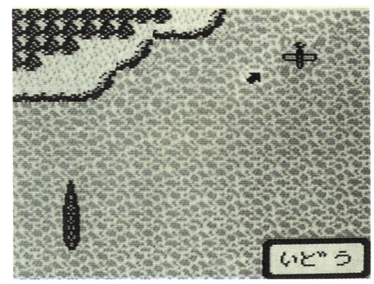
### トラトラトラ



ヤッター! 見事に敵偵察機を撃墜したぞ。なんか気分がいいなぁ



索敵を使わないと敵の位置がつかめない



艦隊を移動させる。どこに行こうかな?

# バラまかれた天珠を取り戻すのだ

FAMICOM

## 西遊記ワールドII 天上界の魔神

11月中旬発売予定
ジャレコ
5600円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

欲界の最高神、魔羅によって7つの天珠が盗まれて、地上界にバラまかれた。取り戻さなければ宇宙が崩壊してしまう。悟空は天珠を取り戻す旅に出発するのだった……。

このゲームは横スクロールのアクション。ステージは6つあり、各ステージの最後に出現するボスを倒せば天珠が手にはいる。すると火炎放射などの法力が使えるようになるぞ。魔羅を倒すためにガンバルのだ。



6つのステージが用意されている

### 悟空さまだい


悟空の武器は如意棒だ。暴れまくるぞー


はたして魔羅を倒せるだろうか?

### ほっほっほ


あいかわらずキラキラ光っているお釈迦さま。手つきがヤラシイ……

超新作ゲーム先取り大作戦

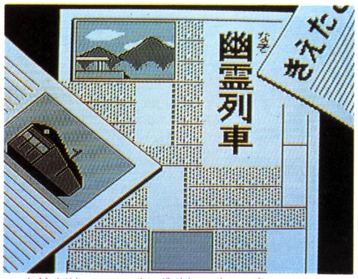
## この難事件を解決できるかな?

# FAMICOM 赤川次郎の幽霊列車

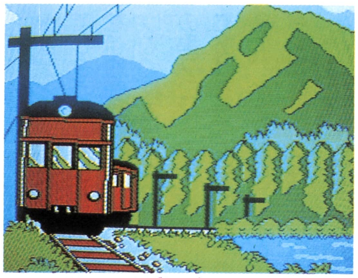
12月21日発売予定
キングレコード
6800円(消費税別)
●カセット
アドベンチャー
画面は開発中のものです

ミステリー作家・赤川次郎の原作『幽霊列車』がアドベンチャーゲームになったゾ!ゲームの舞台はのどかな温泉町・岩湯谷。ここから隣の駅へ向かう列車の中から8人もの乗客が消えてしまった。キミは宇野刑事となり、この難事件を解決するために調査を開始するのだ。

このゲーム、キャラデザインがわたせせいぞう氏、音楽がすぎやまこういち氏と豪華なスタッフの手によって作られている。



各新聞がこの怪事件を取り上げていた


この電車から人間が消えてしまった?



宇野刑事の相棒になる女子大生の永井夕子。キュートな女の子だ



この旅館に何か手掛かりがあるかも……

## とってもハードな異色アクション

# FAMICOM 地獄・極楽丸

12月14日発売予定
パック・イン・ビデオ
6200円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

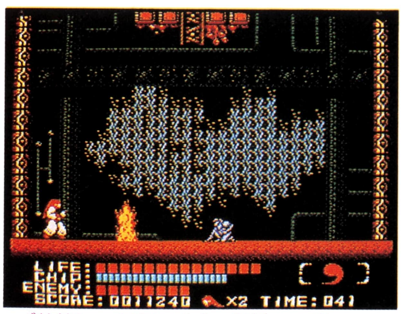
パック・イン・ビデオの異色アクションゲームが、この『地獄・極楽丸』だ。

キミは極楽丸を操作して、ワラワラと群がる敵を、かたっぱしから倒していくのだ。極楽丸は髪をふって敵を攻撃したり、手裏剣や爆弾、ホーミングなど6種類の武器を、選択して使えるぞ。はしごにジャンプしてはりついて上下に移動したり、ブロックにつかまって体をふりながら遠くに飛んだりできるのだ。

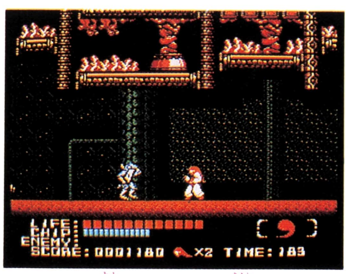
各ステージの最後にはボスが出現する。分身の術を使ったり、ユニークな攻撃を仕掛けてくる手強いヤツばかりなのだ。悪を倒すためにガンバレ極楽丸!

### 極楽丸見参


主人公の極楽丸でーす。髪をふって攻撃するんだよ



極楽丸は6種類の武器を選択して使えるのだ



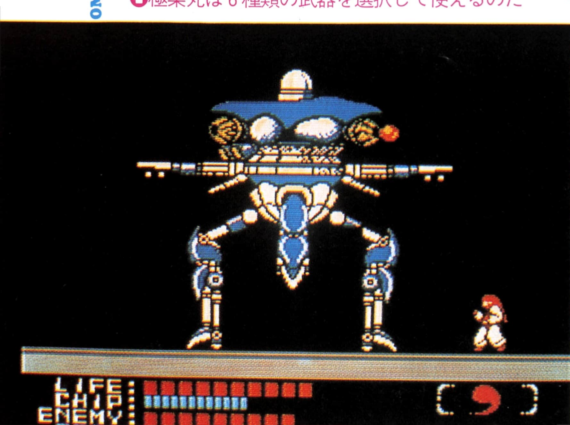
おっと、弱そうなヤツが現れた。コイツならカンタンに倒せそうだ……

### くるるん

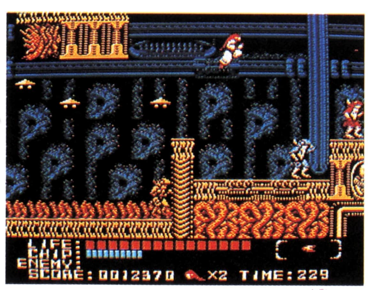


ブロックにつかまって、くるくるるんと回転ジャンプできるのだ

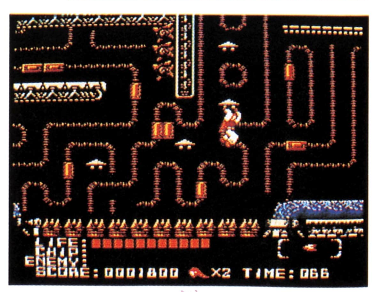
### コイツは強そうだ



ロボットが現れた。すごく強そうだ……



あとのステージになるとさすがに難しい



げろっ! ここは超ムズだぞ。ウェーン

# ブロビーと一緒に地底探検しよう

FAMICOM（ファミコン）

## ふしぎなブロビー ブロバニアの危機

11月中旬発売予定
ジャレコ
5900円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

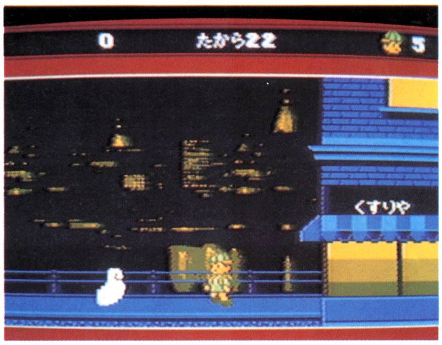
ある日キミのもとへ何とも不思議な奴がやってきた。キャンディーを食べると変身してしまう、ブロビーという奴だ。「地底に眠る宝を一緒に探してくれるならば自分の故郷の星ブロバニアへ連れていってあげる」。このブロビーの一言で、キミはブロビーとふしぎな冒険をすることになってしまった。

基本的にはアクションゲームなんだけど、トランポリンやはしごなど様々なモノに変身できるブロビーの力を借りないと先へ進めないようになっている。

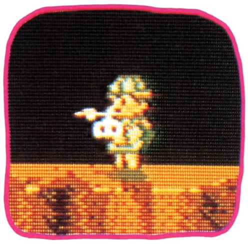
果たして宝を見つけ、無事にブロバニアへたどり着くことができるだろうか？




この平和そうなブロバニアが危機!?




ブロビーと一緒に夜の町を冒険だ

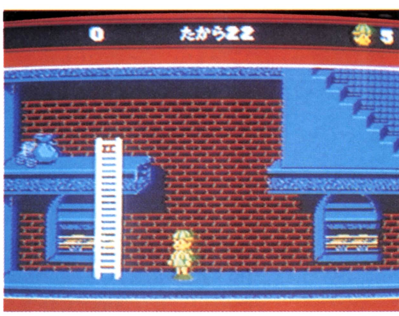


ガスバーナーにも変身。いったいどんな時に使えばいいんだろう？



キャンディーを食べて傘に変身!! 上から落ちてくる岩をふせいでくれるゾ

いろんな姿に変身




はしごを登って宝を取ろう!!

お宝見つけた!!

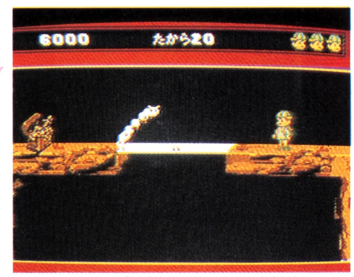



地下鉄の構内。いかにも何かが出てきそうな場所だ。気をつけようね

やっほーっ



ブロビーに乗って空のサンポさ!!



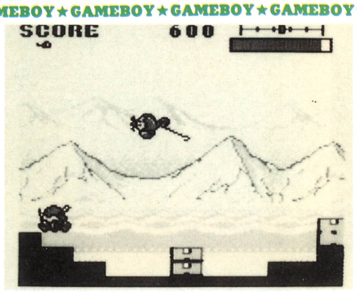

行くてを阻む変な生き物も登場する

# 何とも奇妙なアクションゲームだ

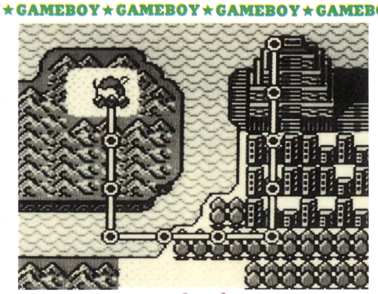
GAMEBOY（ゲームボーイ）

## GO! GO! TANK（ゴー ゴー タンク）

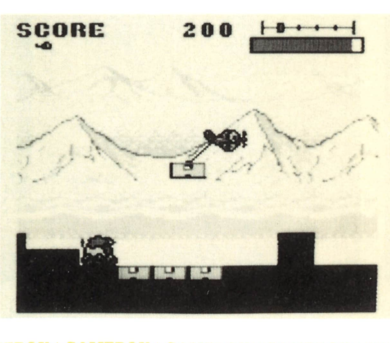
11月下旬発売予定
コピアシステム
3400円（消費税込み）
対戦型
アクション
画面は開発中のものです



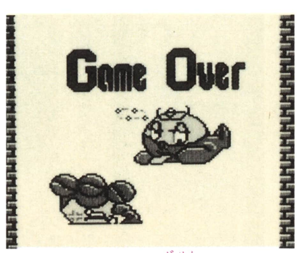

タンクは自分で操作ができないのだ



10のステージを乗り越えていこうぜ！




ブロックを動かしてタンクが通る道を作ってあげなくっちゃ!!




ゲームオーバー画面。とほほ、何とも情け無い姿ですの……

ただひたすら進みまくるタンクを、無事にゴールまで導いていかなければならないアクションゲーム。

キミはフックの付いた飛行機を操作して、道の途中に散らばるブロックを移動させ、タンクの通り道を作っていくのだ。

ステージは全部で10。途中に登場する敵キャラを破壊すると分身やタンクを運べるフック、画面上の敵を消滅させるコトができるアイテムなどが出現する。

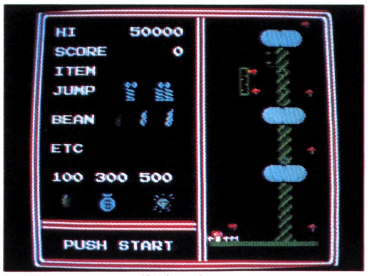
タンクと飛行機の珍道中、果たしてどうなるのやら。

## 名作童話がアクションになったぞ

FAMICOM

# ジャンピンキッド
## ジャックと豆の木ものがたり

12月発売予定
アスミック
5500円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです




全体のマップ画面を見るコトができるゾ

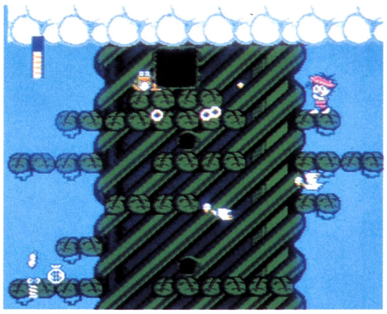


ひたすら上を目指して、ジャック少年は旅立った

がんばりまあす

みんなも小さい頃に読んだことがあるかもしれない、あの名作『ジャックと豆の木』がアクションゲームになって再び僕達を楽しませるぞ！

主人公はジャック少年。彼は売りに行くハズの大切な牛をたった1つの豆と交換してしまう。その豆は、一晩で天まで届く巨大な豆の木に成長してしまったのだ。ジャックは豆の木の上にある未知の世界に向かって冒険することになった!! ジャックの武器は豆。これを投げて襲いかかってくる敵をうち落とし、天上界を目指すのだ。



一見平和な空に、こんなに敵がいたなんて。上はもっと怖いのかな



わーん、雲の上は空気が薄くてすぐに息切れがしちゃうよぉ

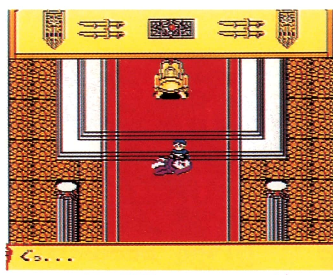
FAMICOM

# 恐竜伝説
## 恐竜が進化して強くなっていくぞ

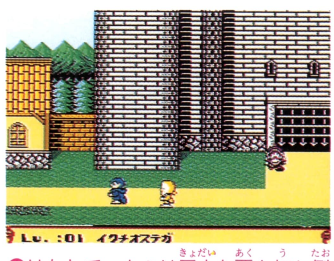
発売日未定
HAL研究所
5600円（消費税別）
●カセット
アクションRPG
画面は開発中のものです

進化という新しいシステムを取りいれたアクションRPGが、この『恐竜伝説』だ。

キミはデイン国の王子となって、世界を救うために恐竜とともに旅に出るのだ。敵の恐竜と戦って経験をつみ、レベルが上がると、恐竜が進化していくぞ。やがては、空を飛ぶドラゴンにまで進化！



デイン国の国王がドラゴンに殺されてしまった。世界を救うため冒険に出発だ




はたして、キミは巨大な悪を打ち倒して、世界を救うことができるかな？




敵を倒し経験をつんでレベルアップすると、恐竜が進化して強くなるのだ

GAMEBOY

# ドラゴンテール
## クイの使いかたがとても大切だよ

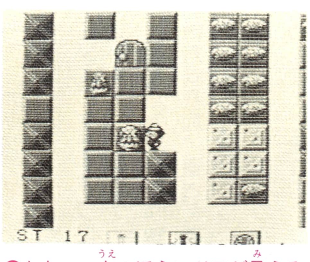
12月13日発売予定
アイマックス
3500円（消費税込み）
対戦型
アクション
画面は開発中のものです

新規参入メーカーのアイマックスのゲームボーイソフト第1弾は知的なアクションゲーム『ドラゴンテール』だ。

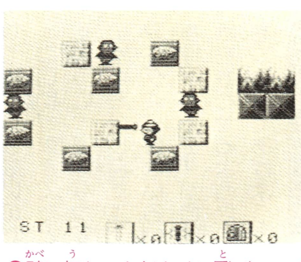
キミはキャラを操作して、迷路の出口にたどりつくことが目的だ。

キャラはクイを武器にして敵を倒したりブロックを壊したりしながら進んでいく。壁に打ったクイに飛びのって、高い場所にジャンプしたりすることもできるのだ。

このゲームは、アクションゲーム。ステージは全部で51あって、10面ごとに手強いボスも現れるぞ。出口をめざしてガンバレ！




おおっ、上のほうにドアが見えるぞ。きっと、出口にちがいない……




壁に打ちこんだクイに飛びのってジャンプすることもできるのだっ！

# マッド博士から円盤を取り戻せ!

FAMICOM

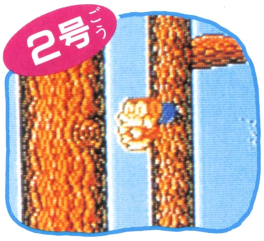
## パーマン

11月30日発売予定
アイレム
5500円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

藤子不二雄Ⓕの人気マンガ『パーマン』が、アクションゲームになったぞ。バード星から地球にやってきたバードマン。だけど、マッド博士によって空飛ぶ円盤を奪われてしまったのだ! さあ、キミはパーマン1号になって空飛ぶ円盤を取り戻す冒険に出発しよう。

ゲームは横スクロールのアクションでステージは6つ。ジャンプして敵の攻撃をかわしたり、パンチして敵を攻撃したりしながら進めていく。各ステージの最後では、ボスが出現してすごろくゲームになる。さきにゴールするか、相手を倒したほうが勝ちになるぞ。キミは、マッド博士を倒せるかな?

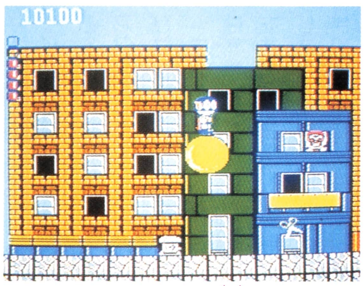
### 行け、パーマン!!




ブービーことパーマン2号。正体はバナナが大好物のサル




ミツ夫ことパーマン1号。弱虫だけど正義感の強い少年

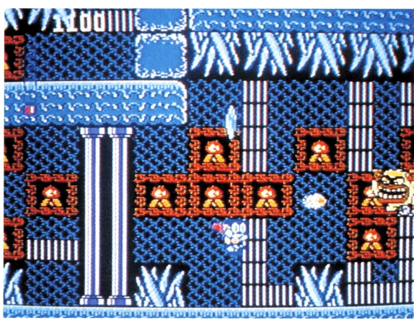



いろいろなアイテムを駆使しなくちゃね

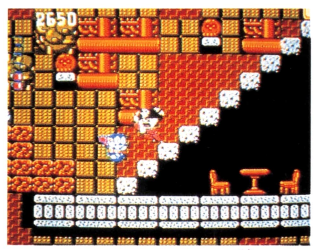



ジャーンプ、敵キャラの攻撃をかわせっ

### 悪を倒せ!!

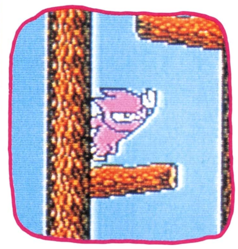


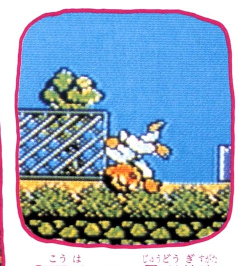
正義と平和を守るために戦うのだっ!




あとのステージになると敵キャラが手強くなってくるので注意しよう

枝から枝へとぶ忍者。ブービーにまかせよう





硬派っぽい柔道着姿の敵キャラが現れたのだ!

# コロ助を家まで連れていくのだっ

GAMEBOY

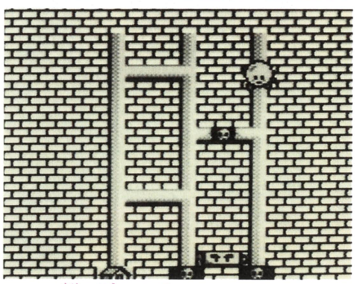
## それ行け!アミーダ君

11月上旬発売予定
ココナッツジャパン
2980円(消費税込み)
1人用
アクション
画面は開発中のものです

ココナッツジャパンの『それ行け!アミーダ君』は、アミダくじをモチーフにしたアクションゲームだ。

主人公のコロ助はものすごい方向音痴。道さえあれば勝手に進んでいってしまう。キミはアミーダとなって、コロ助を家まで連れていってあげなくちゃならないのだ。

コロ助が家までたどりつけるように、道になってあげるのがキミの役目だよ。でも、アミダくじにはいろいろな仕掛けがあるぞ。コロ助が仕掛けをかわせるように、アミダをつなげてあげよう。

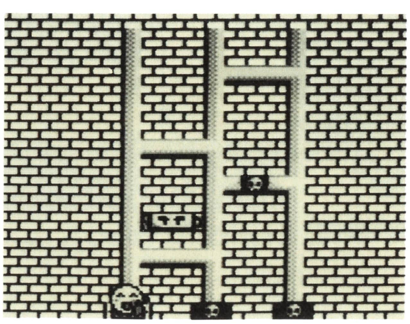


コロ助を家まで連れていかなくっちゃ




アミーダとコロ助はとても仲良しなの

はて、家までたどりつけるかな?





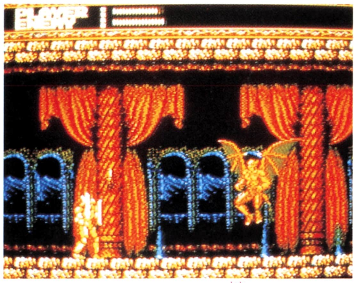

アミダくじにはいろいろな仕掛けがあるぞ。気をつけなくては……

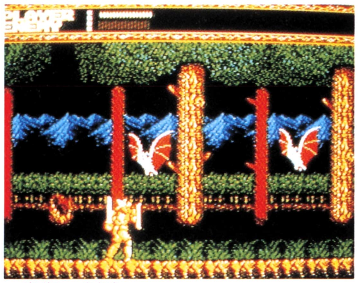
## 悪の神官を倒す騎士はキミだ!!

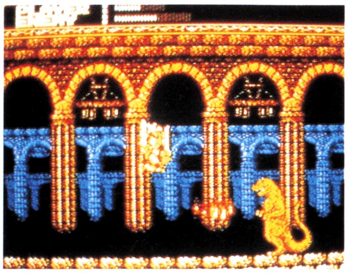
# ソードマスター

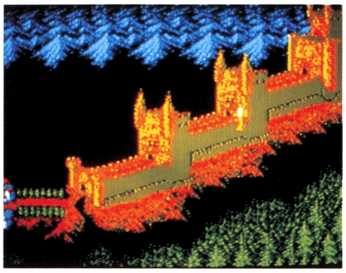
FAMICOM

12月下旬発売予定
アテナ
5900円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです


⬆これはガーゴイルか!? 大きいぞ


⬆背景が多重スクロール。かなりキレイ


⬆戦え、勇者よ!! しかしなぜ恐竜が…


⬆面クリごとに少しずつ場所が移動する

前作『ドラゴンユニット』は中世を舞台にした、騎士が主人公のアクションゲームだった。今回の『ソードマスター』も、前作を主軸として作られているのだ。

物語の舞台は、引き続き中世。ある国の神官が魔物を呼び寄せ、謀反を企てた。国王と姫を捕えることに成功した神官は更に世界制覇を目指して魔力を強化させていった。勇者である騎士は旅先で国の危機を知り、神官を倒すために国に戻ってきたのだった。

ゲーム画面は多重スクロールや音声合成などで視覚・聴覚的にも楽しめる。特にグラフィックは目をみはるぞ!!

## 島を救うメロディをさがしだせ!!

GAMEBOY

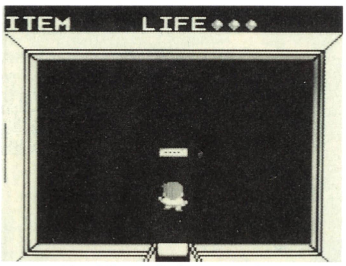
# 漂流少年 KEITH

発売日未定
エピック・ソニーレコード
3500円(消費税込み)
1人用
アクションRPG
画面は開発中のものです

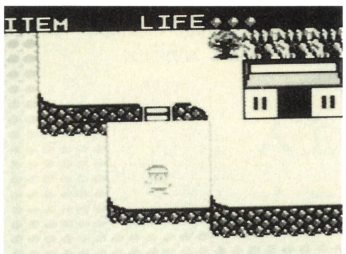
コマンドを入力し、文字を送っていくだけのRPGではものたりないキミへ、気が抜けない戦闘がいっぱいのアクションRPGが発売される。

舞台は南太平洋の真ん中にあるハロッズ島。この島の王様は大の音楽好き。ある日、ついに島中の音楽を聞きつくしてしまい、黒魔術を使って音楽を演奏させるためだけに大魔王ドラッケを呼び出してしまった。ところが、島は大魔王に征服されてしまい、ちょうど漂流してきた少年に助けを求めることになったのだ。

難易度設定は比較的易しくしてあるが、謎解きの数が多い。潮の満ち引きをする海岸など、見せる画面もウリだ。

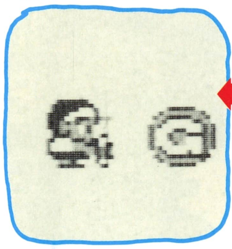


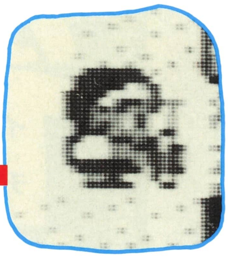
⬆この笛は何!? 武器として使えるぞ

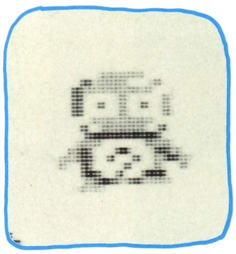


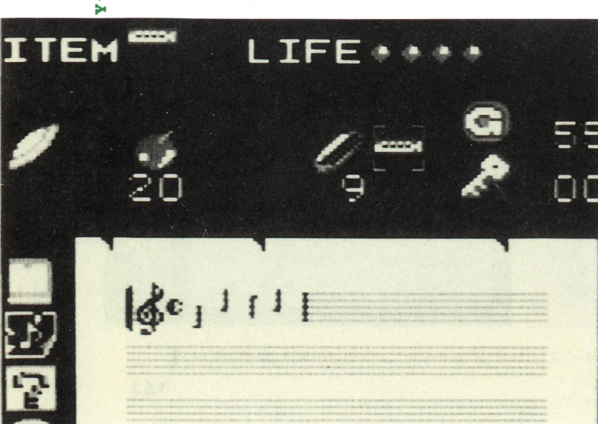
⬆島に着いたばかりの状態。装備がない

⬆たまにゴールドや体力回復などが出現するぞ!!



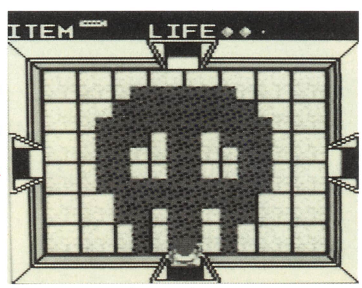

⬆武器を前方に突いて倒すのだ。そのあと…


⬆のろくても油断しているとやられるぞ

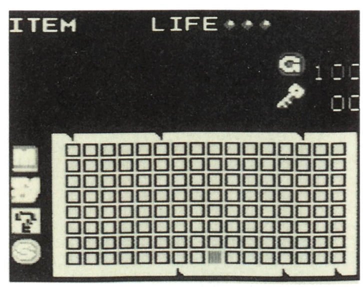



魔王はどこに!?

⬆まずは魔王が苦手としているメロディを見つけだすんだ!



⬆あやしげな場所は迷わず探検だ!!



⬆ステータス画面で簡単な地図が見れる

# 国王となって国家を維持するのだ

## ゲオポリティク島における国家興亡論

FAMICOM

発売日未定
アイレム
価格未定
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです



国家の治安を維持することが目的だぞ



この島が舞台になるゲオポリティク島



国家を守るため、ときには戦争も

戦闘だぁ〜



いろいろな人に会って話をすることも国王にとって重要な役割

アイレムの『ゲオポリティク島における国家興亡論』は国家を維持することが目的のシミュレーションゲーム。

キミはゲオポリティク島における1国の国王になって、国家の治安を維持するのだ。それには、外交で他国と交渉したり、ときには戦争をしかけたりしなければならないぞ。

シナリオは5つ用意されていて、ゲオポリティク島の歴史をシミュレートしていくことになる。キミには、国王の素質があるかな?



# FAMICOM & GAMEBOY あみだで決まる ウチのが1ばん

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR!

9月21日から10月4日までに出るゲーム

### ルール説明

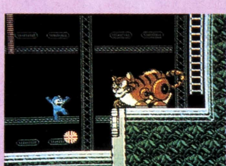
1から50までの点数がついた2本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。その得点によりスペースが決定し、そこでPRを行うというシステムです。

## 52 spc ロックマン3

カセット アクション
9月28日発売予定 カプコン 6500円(別)

### ロックマンが帰ってきた

人気アクションロックマンシリーズ第3弾。ロックマン3は新たに名犬ラッシュを仲間に加え、未知の惑星で新たな戦いが始まる。(ひ)

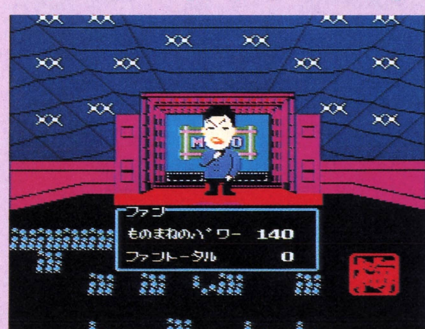

今号付録で攻略

## 92 spc ものまね四天王

~~9月21日発売予定~~ 9月14日に発売決定
パック・イン・ビデオ 6200円(別)
カセット ボードゲーム

### ものまね四天王が主人公のボードゲームだよ

コロッケ、ビジーフォー、清水明、そして栗田貫一。この4人といえば今、大人気のものまね四天王。1人から4人まで遊べる痛快爆笑ボードゲーム。プレイヤーはこの4人から選んで、誰よりもはやく、ものまね名人となり淡谷先生のご機嫌をとります。イベントもたくさん、そして、ものまね王座決定戦。だれが1番になるかな?(はやし)



No.16P40で特集

## 48 spc 田村光昭の麻雀ゼミナール

カセット 麻雀
9月21日発売予定 ポニーキャニオン 5800円(別)

### 田村光昭監修の麻雀だよ

4人打ち麻雀が楽しめるだけでなく、プロ雀士の田村氏から指導を受けることができるスグレモノだ! これでキミも天下無敵!!(松本)



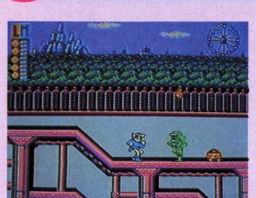
No.16P32で特集

## 65 spc マジック・ジョン

9月28日発売予定 ジャレコ 5600円(別)
カセット アクション

### 魔術師ジョンの大冒険だ!

もしもし、ジョンくん? あたしよ、あ・た・し。もうミスターポンよ。この前教えた魔法、使ってみた? 攻撃と防御を状況に応じて使い分けるのがポイントよ。あー、ソレソレ。ファイト、ファイト!!(片羽千鳥)


No.18P36で特集

# 超新作ゲーム先取り大作戦

## 超新作究極！の先取り

〈ファミコン情報〉

●コナミから2本の新作がリリースされた。まず1本目は『ワイワイ2（仮称）』。今までカツヤクしてきたコナミキャラが総出演するアクションゲーム。そして、2本目は『ガンサイト』。オリジナルのシューティングゲームだ。2本ともカセットで発売は来年の1月の予定だ。

●ハドソンから『クラックス』が12月14日にカセットで発売予定。予価は5800円（消費税別）。これは業務用から移植のアクションパズルゲームだ。

●新規参入のアイマックスからは『ファミコン将棋 竜王戦』がカセットで発売予定。3つのモードで楽しめる将棋ゲームだ。今回はその画面写真を入手したのでいち早く紹介するぞ。

●タイトーからは『パズニック』がカセットで発売予定。PCエンジン、ゲームボーイなどにも移植されたパズルゲームだ。

●サン電子から『ギミック（仮称）』というアクションゲームがカセットで発売予定だ。発売日、価格、詳しいゲーム内容などはまだハッキリとわかっていない。

〈ゲームボーイ情報〉

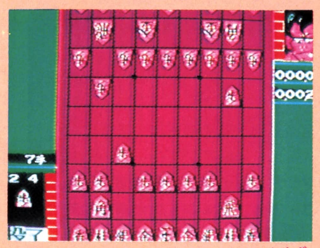
●コナミから『コントラ』が1月頃発売予定。これは業務用、ファミコンなどでおなじみのアクションゲームだ。

●バンプレストから『SDヒーロー列伝』が発売予定だ。ガンダム、ウルトラマンなどのヒーローたちが総出演するシミュレーションゲームになるとのコト。

●ハドソンから『クラックス』が12月14日に発売予定。予価は3500円（消費税込み）。ファミコン版と同時発売予定のアクションパズルゲーム。

●UPLがゲームボーイに参入。第1弾ソフトは『戦国忍者くん』。かわいい忍者くんがカツヤクするアクションRPGだ。発売は12月頃になるとのコト。

●ナムコから『ファミリージョッキー』が発売予定。発売日、価格、詳しいゲーム内容などはまだ決まっていない。



アイマックス『ファミコン将棋竜王戦』。久しぶりの将棋ゲームだ

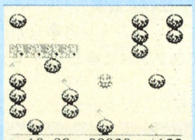
---

### 32 spc バルダーダッシュ

9月21日発売予定　ビクター音楽産業　3400円（込）　対戦型　アクションパズル

**がんばれ、ロックフォード**

米国ナンバー1のアクションパズルがゲームボーイに登場。一度始めたら熱中しちゃうのだ。（みなみ）



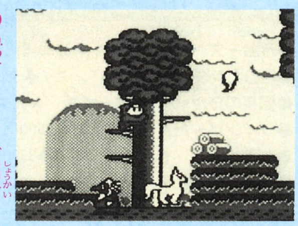

No.13付録で紹介

### 86 spc おいらじゃじゃ丸！世界大冒険

9月28日発売予定　ジャレコ　3400円（込）　1人用　アクション

**じゃじゃ丸の世界各地を駆けまわる冒険が始まる**

じゃじゃ丸がゲームボーイに初登場!! 今度は原点に戻ってアクションゲーム。さらわれるのが趣味のさくら姫を助けだすため、世界各地を飛びまわる。ガマパックンも友情出演!! 穴には気をつけようね。（梶原喜明）



No.12P128で紹介

### 36 spc 探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに……

9月25日発売予定　データイースト　4900円（別）　カセット　アドベンチャー

**神宮寺の推理が冴えわたる**

秋の夜長の神宮寺。今度の舞台は新宿です！（タケ）



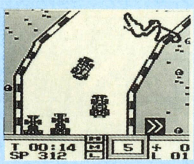
No.16P26で特集

### 29 spc F-1ボーイ

9月28日発売予定　アスク講談社　3300円（込）　対戦型　レース

**世界最速の男を目指すのだ**

ゲームボーイ初登場『F-1ボーイ』。スピード感100%だ。対戦プレイでブッチギレ！（ナカ）



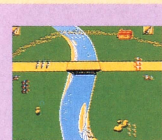

No.13付録で紹介

### 33 spc NORTH&SOUTH

9月21日発売予定　ケムコ　6200円（別）　カセット　シミュレーション

**南北戦争シミュレーション**

わくわく、シミュレーションを体験。（ケムコ）



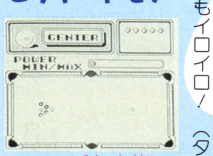
No.16P36で特集

### 13 spc サイドポケット

9月21日発売予定　データイースト　3300円（込）　対戦型　ビリヤード

**ゲームボーイでビリヤードを！**

みんなでワイワイ9ボール。2人で白熱ポケットゲーム。遊び方もイロイロ！（タケ）



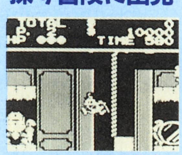

No.15付録で紹介

### 18 spc ダックテールス

9月21日発売予定　カプコン　3300円（込）　1人用　アクション

**世界各地の財宝探す冒険に出発**

おなじみ冒険好きのスクルージおじさんが今度はゲームボーイで大活躍だ!!（ひ）



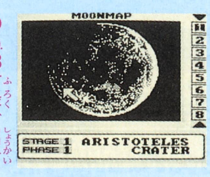

No.17付録で特集

### 60 spc ルナ・ランダー

9月21日発売予定　パック・イン・ビデオ　3200円（込）　対戦型　アクション

**はたして月面探査に成功するかな？**

宇宙への憧れ、そして挑戦。オレガルナ・ランダー。はるかなる宇宙を目指して、キミも出発しよう。（はやし）



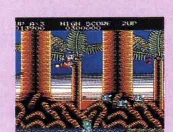

No.13付録で紹介

### 17 spc インセクターX

9月21日発売予定　タイトー　5300円（別）　カセット　シューティング

**昆虫たちから地球を守れ！**

昆虫退治のコミカルシューティングだよ。（川島）



No.18P34で特集

# ームカレンダー

記号のみかた
●カセット ■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名 ♣予価
(別)消費税別 (込)消費税込み

## 11月

### FAMICOM

**2日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No22 発売日**

2日 ●京都財テク殺人事件 ★ヘクト♣8500円（別）
上旬 ●クロスファイヤー ★九娯貿易♣6200円（別）
上旬 ●レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ ★アイレム♣4800円（別）
16日 ♥ソロモンの鍵 ★テクモ♣500円（込）
16日 ♥パズルボーイ ★アトラス♣500円（込）
中旬 ●西遊記ワールドII ★ジャレコ♣5600円（別）
中旬 ●ふしぎなブロビー ★ジャレコ♣5900円（別）
中旬 ●ラストハルマゲドン ★ユタカ♣9800円（別）
中旬 ●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業♣7500円（別）
27日 ●暴れん坊天狗 ★メルダック♣6500円（別）
30日 ●パーマン ★アイレム♣5500円（別）
30日 ●ゾイド黙示録 ★トミー♣6700円（別）
30日 ●忍者クルセイダーズ ★サミー工業♣5500円（別）
下旬 ●パロディウスだ！ ★コナミ♣5800円（別）
下旬 ●テクモボール ★テクモ♣6900円（別）
下旬 ●ワールドカップサッカー ★テクモ♣5800円（別）
下旬 ●メタルフレーム・サイバスター ★ジャレコ♣5900円（別）
下旬 ●紫禁城 ★東映動画♣5300円（別）
未定 ●三國志II ★光栄♣1万4800円（別）
未定 ●サンリオカーニバル ★キャラクターソフト♣3980円（別）
未定 ●AD &Dヒルズファー ★ポニーキャニオン♣7800円（別）
未定 ●バーズテイル ★ポニーキャニオン♣6200円（別）

### GAME BOY

2日 ●パックマン ★ナムコ♣3500円（込）
9日 ●F-1レース ★任天堂♣2600円（込）
9日 ●トランプボーイ2 ★パック・イン・ビデオ♣3500円（込）
上旬 ●キャデラックII ★ヘクト♣3300円（込）
上旬 ●ペインターモモピー ★シグマ商事♣3300円（込）
上旬 ●それいけ！アミーダ君 ★ココナッツジャパン♣2980円（込）
16日 ●アレサ ★やのまん♣3800円（込）
30日 ●バトルシティー ★ナムコ♣3500円（込）
下旬 ●スコットランドヤード ★東映動画♣3500円（込）
下旬 ●バトル・ブル ★セタ♣3500円（込）
下旬 ●NAVYBLUE'90 ★ユース♣3500円（込）
下旬 ●GO！GO！TANK ★コピアシステム♣3400円（込）
未定 ●ゴジラくん ★東宝♣3500円（込）
未定 ●ふしぎなブロビー ★ジャレコ♣3400円（込）

### SUPER FAMICOM

21日 ●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円（込）
21日 ●F-ZERO ★任天堂♣7000円（込）
21日 ●ボンバザル ★ケムコ♣6500円（込）

## 10月

### FAMICOM

**5日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No20 発売日**

5日 ●ガンナック ★トンキンハウス♣6000円（別）
12日 ●ダウンタウン熱血行進曲 ★テクノスジャパン♣6200円（別）

**19日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No21 発売日**

19日 ●ブラッディ・ウァリアーズ ★東映動画♣6200円（別）
19日 ●ぼくドラキュラくん ★コナミ♣5800円（別）
19日 ●まじゃべんちゃー ★徳間書店♣5800円（別）
19日 ♥パニックスペース ★徳間書店♣500円（込）
21日 ●AD&Dヒーローオブランス ★ポニーキャニオン♣6200円（別）
21日 ●シャッフルパックカフェ ★ポニーキャニオン販売♣6200円（別）
26日 ●パチ夫くん3 ★ココナッツジャパン♣7980円（別）
26日 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣5900円（別）
26日 ●アストロ・ファング ★A-WAVE♣6700円（別）
27日 ●ドラゴンボールZ ★バンダイ♣7800円（別）
下旬 ●水島新司の大甲子園 ★カプコン♣6500円（別）

### GAME BOY

5日 ●うおーズ ★トーワチキ♣3090円（込）
6日 ●SDガンダム外伝 ★バンダイ♣3800円（込）
10日 ●信長の野望・ゲームボーイ版 ★光栄♣5800円（込）
12日 ●ツインビーだ!! ★コナミ♣3500円（込）
12日 ●パラメデス ★ホット・ビィ♣3300円（込）
12日 ●アストロラビー ★アイ・ジー・エス♣3300円（込）

**16日(火) GAMEBOY Magazine VOL.5 発売日**

16日 ●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣3400円（込）
19日 ●ロードスター ★トンキンハウス♣3300円（込）
19日 ●モンスタートラック ★バリエ♣3200円（込）
23日 ●レーダーミッション ★任天堂♣2600円（込）
26日 ●アフターバースト ★NCS♣3090円（込）
30日 ●ベリウス ★サミー工業♣3300円（込）
下旬 ●LOST CITY ★ゲーム通信社♣未定

### BOOK

**8日(月) メガドライブFAN 11月号 発売日**
**30日(火) PCEngine FAN 12月号 発売日**

## 9月

### FAMICOM

21日 ●インセクターX ★タイトー♣5900円
21日 ●NORTH&SOUTH ★ケムコ♣6200円（別）
21日 ●田村光昭の麻雀ゼミナール ★ポニーキャニオン♣5800円（別）
21日 ♥バックギャモン ★任天堂♣500円（込）
28日 ●探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…… ★データイースト♣4900円（別）
28日 ●ロックマン3 ★カプコン♣6500円（別）
28日 ●マジック・ジョン ★ジャレコ♣5600円（別）

### GAME BOY

21日 ●バルダーダッシュ ★ビクター音楽産業♣3400円（込）
21日 ●ダックテールス ★カプコン♣3300円（込）
21日 ●サイドポケット ★データイースト♣3300円（込）
21日 ●ルナ・ランダー ★パック・イン・ビデオ♣3200円（込）
28日 ●おいらじゃじゃ丸！世界大冒険 ★ジャレコ♣3400円（込）
28日 ●F-1ボーイ ★アスク講談社♣3300円（込）

### BOOK

**29日(土) PCEngine FAN 11月号 発売日**

## 再販ソフト情報

どこのお店に行っても売り切れで、あのソフトがなかなか買えないよぉ～とお嘆きの貴方のためのこのコーナー。今回はテクモとナムコから耳寄りな情報を入手したぞ。

●まずテクモからは1本。『キャプテン翼II』が10月5日に。

●そしてナムコからは5本。『ファミリージョッキー』と『ファミリーマージャンII』が9月下旬に。『ナムコクラシック』と『バトルフリート』が11月上旬に。『三国志～中原の覇者』が12月中旬に再販される予定だ。

このソフトが買いたいと思っていたキミ、さっそくカレンダーにチェックを入れよう。今回はたまたまファミコンのソフトだけだったけど、ゲームボーイのソフトについても再販の情報が入り次第追って報告していくぞ。

# ひとめでわかる! ファミコン ゲームボーイ スーパーファミコン 新作ゲ

## 発売日未定

### FAMICOM

●あるでん・らるでん ★タイトー ●イースIII ★ビクター音楽産業
♥石道 ★ヒロ ●狼たちの野望 ★ジャレコ
●オフザーケン ★徳間書店 ●おぼっちゃまくん ★テクモ
●株式道場パートII ★ヘクト ●恐竜伝説 ★HAL研究所
●ゲオポリティク島における国家興亡論 ★アイレム
●幻獣創世紀 ★日本物産
●甲子園2 ★ケイ・アミューズメントリース
●GTコネクション ★ナツメ ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン
●ジャングル大帝 ★タイトー ●ジャストブリード ★エニックス
●重力装甲メタルストーム ★アイレム
●ジョナサンパートン事件簿 ★ジャレコ
●白い鷹 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画
●すごろクエスト ★テクノスジャパン
●装甲騎兵ボトムズ ★パック・イン・ビデオ
■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト
●帝都大戦 ★ポニーキャニオン ●天地を喰らうII ★カプコン
●トリッキー ★アイ・ジー・エス ●トリトーン（仮称）★ザインソフト
●バイオレント・ソルジャー ★アイ・ジー・エス
●バトル・ボール ★アスミック ●パズニック ★タイトー
●パラソルヘンベエ ★エポック社 ●爆笑／人生劇場2 ★タイトー
●ファミコン将棋 竜王戦 ★アイマックス
■ホワイトカード ★スコーピオンソフト
●マイライフ・マイラブ ★バンプレスト
●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所
●役満天国 ★任天堂 ●ラグランジュポイント ★コナミ
■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト ●ロービー（仮称） ★ビック東海
●ロケットレンジャー ★ケムコ

### GAME BOY

●アスミッくんワールド2 ★アスミック
●SDヒーロー列伝 ★バンプレスト ●快傑ヤンチャ丸 ★アイレム
●スーパー桃太郎電鉄 ★ハドソン ●ソロモンズ倶楽部 ★テクモ
●ダンジョンランド ★エニックス ●鉄道王II ★デービーソフト
●ドルアーガの塔 ★エンジェル ●バルーンキッズ ★任天堂
●漂流少年KEITH ★エピック・ソニーレコード
●ファミリージョッキー ★ナムコ
●マジックエクリプス ★コピアシステム
●ミニパット ★ビクター音楽産業 ●メガリット ★アスミック

### SUPER FAMICOM

●アクトレイザー ★エニックス ●R-TYPE II（仮称） ★アイレム
●ジェリービーン（仮称） ★エピック・ソニーレコード
●新・ゼルダの伝説 ★任天堂
●スーパープロフェッショナルベースボール（仮称） ★ジャレコ
●ダライアス2スペシャル（仮称） ★タイトー
●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業 ●超魔界村 ★カプコン
●遥かなるオーガスタ ★T＆Eソフト
●飛龍の拳4 ★カルチャーブレーン ●ポッパーズ（仮称） ★サン電子
●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス

## 12月以降

### FAMICOM

12月未定 ●千代の富士の大銀杏 ★フェイス♣5800円（別）
12月未定 ●ムサシの冒険 ★シグマ商事♣6500円（別）
12月未定 ●麻雀倶楽部 永田町 ★ヘクト♣9700円（別）
1991年
1月4日 ●じゅうべえくえすと ★ナムコ♣7800円（別）
1月下旬 ●ルーンマスター ★ユタカ♣8500円（別）
1月未定 ●ワイワイ2（仮称） ★コナミ♣未定
1月未定 ●ガンサイト ★コナミ♣未定
1月未定 ●ダークサイダー（仮称） ★データイースト♣未定
1月未定 ●いただきストリート ★アスキー♣6800円（別）
1月未定 ●オーバーホライゾン ★ホット・ビィ♣6800円（別）
1月未定 ●AD&Dプールオブレイディアンス ★ポニーキャニオン♣9800円（別）
1月未定 ●大いなる完 ★ヘクト♣未定
1月未定 ●コンバットゾーン ★BPS♣5500円（別）
1月未定 ●ジャッキーチェン ★ハドソン♣5800円（別）
2月上旬 ●アドベンチャーズ オブ ロロ2 ★HAL研究所♣5900円（別）
2月下旬 ●双截龍III ★テクノスジャパン♣6200円（別）
2月未定 ●メタルマックス ★データイースト♣未定
2月未定 ●ふしぎの海のナディア ★東宝♣未定
2月未定 ●ドラゴンウォーズ ★ケムコ♣6300円（別）
3月未定 ●シードック ★ビック東海♣6000円（別）
3月未定 ●ベースボールファイター ★バップ♣7800円（別）
3月未定 ●スペースオペラ ★ソフトウェア興業♣7800円（別）

12月7日 ●RUSH UP ★ビスコ♣6800円（別）
12月上旬 ●必殺仕事人 ★バンプレスト♣7600円（別）
12月上旬 ●井出洋介名人の実戦麻雀II ★カプコン♣8500円（別）
12月上旬 ●ドロビー ★ビック東海♣6000円（別）
12月14日 ●おたくの星座 ★M＆M♣6900円（別）
12月14日 ●ワギャンランド2 ★ナムコ♣5800円（別）
12月14日 ●クラックス ★ハドソン♣5800円（別）
12月14日 ●グレムリン2 ★サン電子♣6500円（別）
12月14日 ●地獄・極楽丸 ★パック・イン・ビデオ♣6200円（別）
12月中旬 ●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣5900円（別）
12月中旬 ●大魔王ZARK伝説 ★J＆U♣6900円（別）
12月21日 ●ファミスタ'91 ★ナムコ♣4900円（別）
12月21日 ●赤川次郎の幽霊列車 ★キングレコード♣6800円（別）
12月21日 ●ドラドラドラ ★ナツメ♣5800円（別）
12月下旬 ●ソードマスター ★アテナ♣5900円（別）
12月未定 ●SDガンダム3 ★バンダイ♣6800円（別）
12月未定 ●夢ぺんぎん物語 ★コナミ♣未定
12月未定 ●T.M.N.T. ★コナミ♣未定
12月未定 ●スーパーチャイニーズ3 ★カルチャーブレーン♣6300円（別）
12月未定 ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ★アスミック♣6500円（別）
12月未定 ●ジャンピン・キッド ★アスミック♣5500円（別）
12月未定 ●パジャマヒーロー ★カプコン♣6200円（別）
12月未定 ●バトルスタジアム ★アイ・ジー・エス♣6800円（別）
12月未定 ●トップマネジメント ★光栄♣9800円（別）
12月未定 ●大迷路 ★エポック社♣5800円（別）
12月未定 ●グランドマスター ★バリエ♣5980円（別）
12月未定 ●爆笑／愛の劇場 ★ココナッツジャパン♣7300円（別）
12月未定 ●究極ハリキリスタジアムIII ★タイトー♣未定
12月未定 ●ベストプレープロ野球'90 ★アスキー♣6800円（別）
12月未定 ●TIMES OF LORE（仮称） ★東映♣5300円（別）
12月未定 ●大怪獣デブラス ★データイースト♣6500円（別）
12月未定 ●シャドウブレイン ★ポニーキャニオン♣9800円（別）
12月未定 ●百の世界の物語（仮称） ★アスク講談社♣5900円（別）
12月未定 ●マックス・ウォリアー ★バップ♣5800円（別）

### GAME BOY

12月未定 ●茶々丸パニック ★ヒューマン♣2900円（込）
12月未定 ●プリプリ ★サン電子♣3200円（込）
12月未定 ●飛龍の拳外伝 ★カルチャーブレーン♣3500円（込）
12月未定 ●ハテナ?の大冒険 ★カプコン♣3500円（込）
12月未定 ●ポケットスタジアム ★アトラス♣3300円（込）
12月未定 ●エモやんの20倍プロ野球 ★ヘクト♣3800円（込）
12月未定 ●戦国忍者くん ★UPL♣3500円（込）
12月未定 ●ポン太とヒナ子の珍道中 ★ナグザット♣未定
12月未定 ●レジェンド ★クエスト♣3500円（込）
12月未定 ●ファーステスト・ラップ ★バップ♣3300円（込）
1991年
1月上旬 ●チェイスH.Q. ★タイトー♣未定
1月中旬 ●レインボーチップス ★KANEKO♣3200円（込）
1月下旬 ●トリックル ★メテム♣3300円（込）
1月未定 ●コントラ ★コナミ♣未定
1月未定 ●Mr.珍の食通天国 ★セタ♣3500円（込）
2月未定 ●ウィザードリィ外伝I（仮称） ★アスキー♣4500円（込）
2月未定 ●鬼ケ島パチンコ店 ★ココナッツジャパン♣3500円（込）
2月未定 ●ジャングルウォーズ ★ポニーキャニオン♣4000円（込）
2月未定 ●とつげき／ばれいしょんず ★アトラス♣3300円（込）
2月未定 ●パラソルヘンベエ ★エポック社♣3300円（込）
2月未定 ●バーガータイムスペシャル ★データイースト♣3300円（込）
3月未定 ●ラブルセイバー ★キングレコード♣3500円（込）
3月未定 ●ミッキーマウス2 ★ケムコ♣3090円（込）
3月未定 ●フリートコマンダー ★アスキー♣4500円（込）

12月7日 ●ちびまる子ちゃん ★タカラ♣3400円（込）
12月7日 ●アメリカ横断ウルトラクイズ ★トミー♣3980円（込）
12月7日 ●スパルタンX ★アイレム♣3500円（込）
12月7日 ●ころダイス ★キングレコード♣3300円（込）
12月上旬 ●鬼忍降魔録～ONI ★バンプレスト♣3800円（込）
12月上旬 ●TWIN ★アテナ♣3500円（込）
12月上旬 ●銀河 ★ホット・ビィ♣3500円（込）
12月上旬 ●怒りの要塞（仮称） ★ジャレコ♣3400円（込）
12月13日 ●ドラゴンテール ★アイマックス♣3500円（込）
12月14日 ●熱血硬派くにおくん ★テクノスジャパン♣3400円（込）
12月14日 ●クラックス ★ハドソン♣3500円（込）
12月14日 ●マジカルザウルス ★ナツメ♣3090円（込）
12月中旬 ●突撃／ポンコツタンク ★HAL研究所♣3500円（込）
12月中旬 ●ジェムジェム ★ビック東海♣3500円（込）
12月21日 ●グレムリン2 ★サン電子♣3400円（込）
12月下旬 ●ヘッド・オン ★テクモ♣3300円（込）
12月下旬 ●ライサンダー ★日本物産♣3500円（込）
12月未定 ●Sa・Ga2 ★スクウェア♣4500円（込）
12月未定 ●F-1スピリット ★コナミ♣未定
12月未定 ●FINAL REVERS ★東映動画♣3400円（込）
12月未定 ●ネコジャラ物語 ★ケムコ♣3300円（込）
12月未定 ●モンスターメーカー ★ソフエル♣3500円（込）
12月未定 ●詰碁パラダイス ★ポニーキャニオン♣3400円（込）
12月未定 ●バブルゴースト ★ポニーキャニオン販売♣3090円（込）
12月未定 ●ハットリス ★BPS♣3300円（込）
12月未定 ●バブルボブル ★タイトー♣未定

### SUPER FAMICOM

1991年
1月上旬 ●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8600円（込）
2月未定 ●ジャンボ尾崎のホールインワン ★HAL研究所♣8900円（別）
3月下旬 ●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円（込）
3月未定 ●BIG RUN ★ジャレコ♣未定
4月未定 ●シムシティー ★任天堂♣8000円（込）

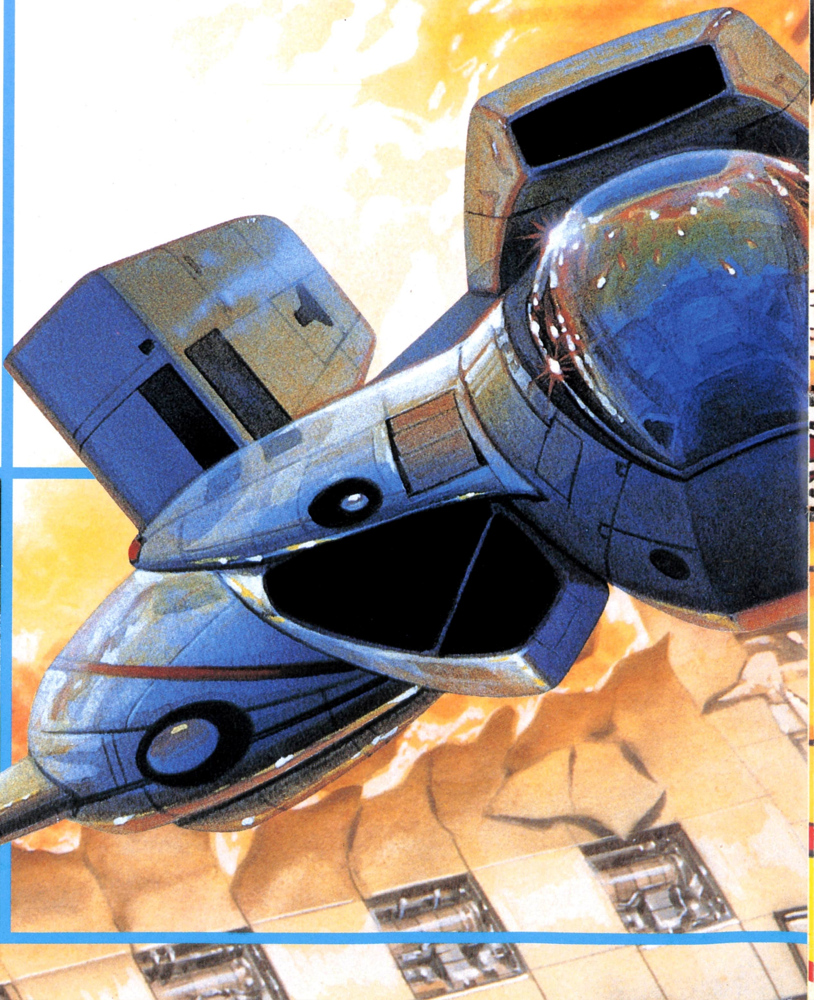
12月21日 ●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円（込）
12月21日 ●ポピュラス ★イマジニア♣8800円（別）
12月下旬 ●グラディウスIII ★コナミ♣7800円（別）
12月下旬 ●ドラッケン ★ケムコ♣8500円（別）
12月未定 ●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円（別）
12月未定 ●ガデュリン ★セタ♣8800円（別）

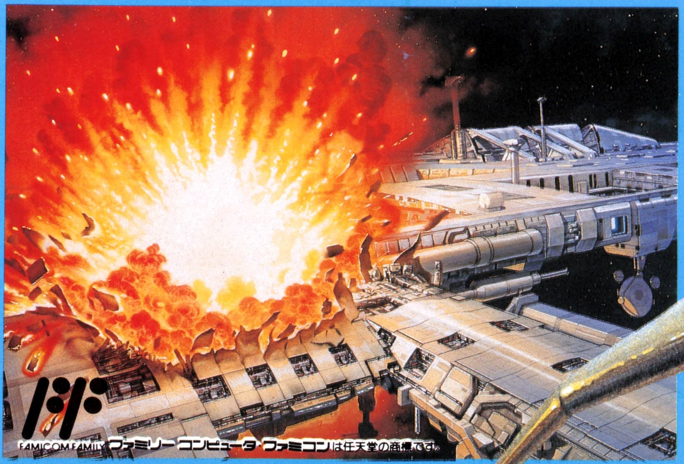

HAL Laboratory, inc.
機撃墜セヨ
好評発売中!!
う ちゅう けい び たい
宇宙警備隊
SPACE DEFENDING FORCE
SDF
ファミコン用ROMカセット
標準小売価格 6,900円(外税)
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ヒル5F ☎03-252-6344

# タダチニ 敵

## PROLOGUE:

謎に満ちた宇宙空間に飛び交う隕石群、
砂の惑星、迫り来る戦艦、
月明りに浮かび上がるスペースコロニー、
その果しなく広い宇宙の世界で
繰り広げられる大シューティングゲーム。





ファミリーコンピュータMagazine 1990 NO.19 10月5日号
平成2年10月5日発行 第6巻第19号(通巻112号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発 売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価430円(本体417円)



雑誌 27711—10/5 ©Tokumashoten Intermedia 1990 印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan